

# MSX

m a g a z i n e

ホームパーソナルコンピューター情報誌

DEC.1991

MAGAZINE  
FOR  
HOME  
PERSONAL  
COMPUTER  
SYSTEM

12  
550YEN

伊忍道・打倒信長

幻影都市

笑ウせえるすまん

ガゼルの塔

信長の野望・武将風雲録

ソーサリアン

特集 | A1GT解析委員会

turbo Rの新製品を隅から隅まで徹底解析するぞっ!!



# 目覚めよ。——科学が創る影なる都。——

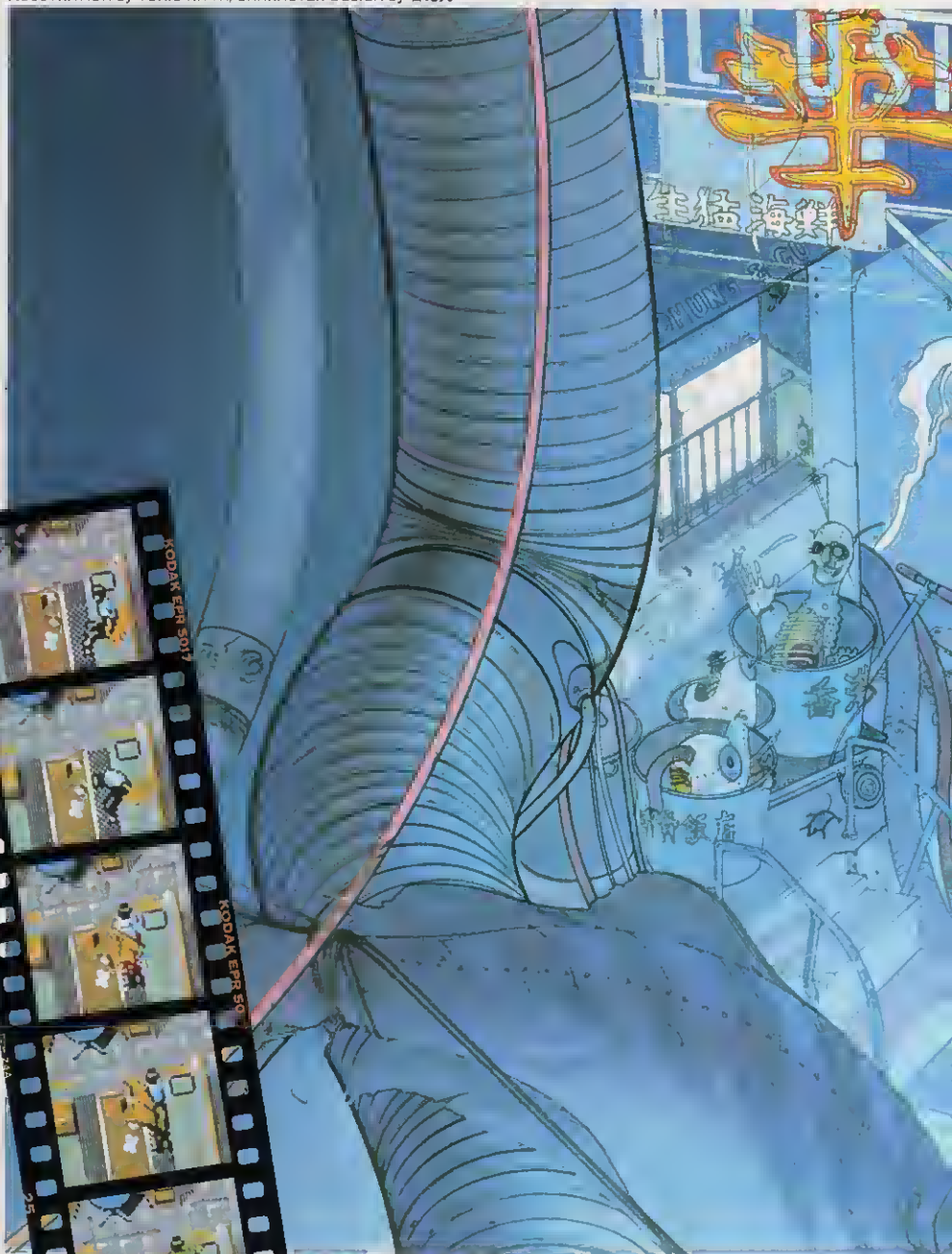
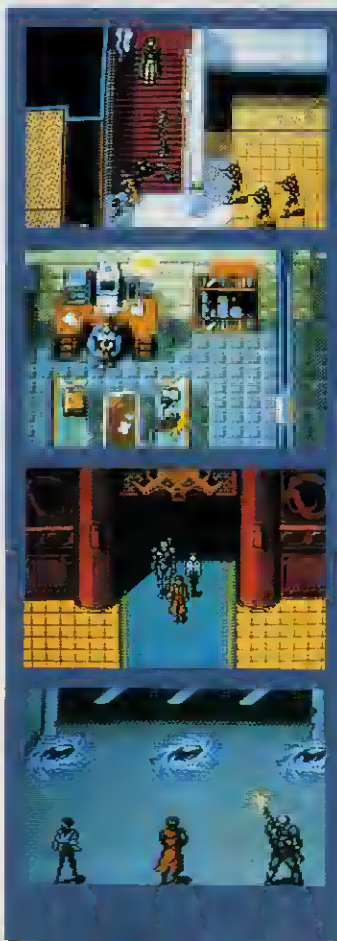
禍々しき氣に満ちた近未来都市、香港。狂氣と悪しき欲望とが渦巻くこの都市を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者<sup>ダイバー</sup>“天人”は、人民警察<sup>アフターポリス</sup>の対魔特別攻撃班に属する女、“美紅”と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の氣を込めて愛用の銃<sup>ブラスター</sup>を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応 MSX R 専用 MSX-MIDI対応

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

サイバーパンク!!  
超伝奇RPG「幻影都市」  
11月下旬発売予定!  
¥9,800(税別)

— 8等身キャラクタ採用 —  
— キャラクタ演出革命!! —  
— ジョイパッド&マウスオペレーション可能 —  
— VRシステム Ver.2.5搭載 —  
— MIDI対応 —



※この別の画面はPC-9801版のものです。

サイバーパンク・超伝奇RPG

# ILLUSION CITY 幻影都市

© 1991 MICRO CABIN CORP.



マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482  
最新ソフト インフォメーションダイヤル/ ☎0593(51)3611



# MSX

m a g a z i n e

DECEMBER  
1991

# 12



MAGAZINE  
FOR  
HOME  
PERSONAL  
COMPUTER  
SYSTEM

C  
O  
N  
T  
E  
N  
T  
S

#### COVER

イラスト/奥平 イラ  
デザイン/荒井 清和  
製 版/宮田 秀樹

## 特集

42

# FS-A1GT 解析委員会

512キロバイトもの大容量RAMと、MSXView、そしてMIDIまで搭載した『FS-A1GT』。気になる実際の使い勝手はどうか、解析委員会がレポートする。

■『ソーサリアン』二連覇なるか? 気になるソフトの動向やいかに? 6

## MSX SOFT TOP30

■ついにでた伊忍道、この原稿を書いている今、じつはエンディング見えています 18

## 伊忍道・打倒信長

■炎のフロア後半から、水のフロアの最後までまでの見せ場を完全紹介! 22

## サーク ガゼルの塔

■ソーサリアンタイムス発刊! とにかく見ればわかりますってば 26

## ソーサリアン

■今月はいつもと違う側面から信長を斬る! だんだんオチャラケが…… 30

## 信長の野望・武将風雲録

■今月は一気に倍増の4ページ、さらに充実した内容でお送りします 54

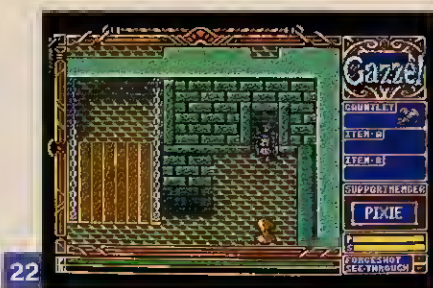
## CGマシン

■担当編集者に再び災いが降りかかる!! 誌上ねりといん最大のピンチなのだ!? 58

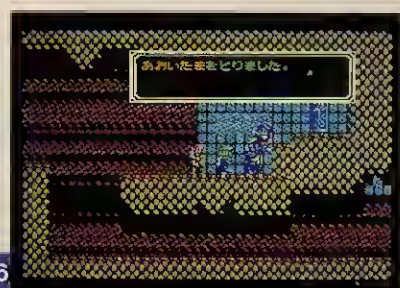
## 捨て身の誌上ねりといんinTokyo



18



22



26

■今回は緊急速報あり、どの記事よりも先に読むべし！

66

## お子様用MSX百科

緊急速報	66	技あり一本	69
お笑い4コマ道場	67	愛のイラストコーナー	69
MSX研究所	68	Mマガ編集部瓦版	70
ことわざにつぼん!	68	おたよりハッスル	72

■カラー液晶ディスプレイの仕組みを解き明かす！

74

## ハイテクワンダーランド

■最終作戦『神々の黄昏』、キミは生き延びることができたか？

76

## 読者参加の誌上ゲーム『火星甲殻団』

■邪悪な祭壇に隠された通路を発見！ ハヤテたちの冒険もいよいよ佳境に！

80

## 小説ウィザードリィ『宇宙炉の災い』

■FMオリジナル音色大賞に参加するのだ

84

## 音楽のこころ

■プログラマーじゃない人にも読んでほしい“オブジェクト指向”の話

88

## 人工知能うんちく話

■FM音源をPLAY文で鳴らしてみるのだ

92

## ラッキーのBASICの大逆襲

■今月は8ページに拡張して、AIGTのシステム情報をお届けする

96

## テクニカル・アナリシス

■ソフコンおよび、ショートプログラム・ハウスへの投稿募集中！

102

## PROGRAM HOUSE

アセンブラーの神様	102	BASICの神様	104
ソフトウェアコンテスト	103	ショートプログラム・ハウス	107

## NEW SOFT

幻影都市	10
笑ッせえるすまん	12
きゃんきゃんバニー スピリッツ	13
舞	13
ディスクステーション31号	14
ピーチアップ総集編Ⅱ(笑)	14
新作予報	15

もりけんのすけべで悪いかっ! 16

- キミだけに愛を……
- 校内写生1〜3巻

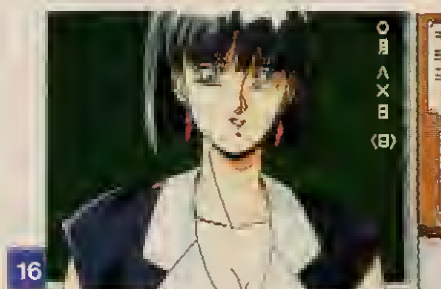
INFORMATION 60

MSXマガジンプログラムサービス 113

EDITORIAL 114



10



16



# MSX SOFT TOP 30

どうやら今月の新作ソフトは、えっちゲームに軍配が上がったようだね。その筆頭格ともいえる『校内写生』シリーズ、遊人とX指定チームが、がっぷり四つに組んだだけあり、今まで発売されたどのえっちソフトよりもカ・ゲ・キな内容なのだ。このぶんだと来月は、3本すべてTOP5にランクインなんてことがあるかも？



## 1 ディスクステーション29号

●コンパイル '91年9月6日発売



今月のDSは遊べるゲームが盛りたくさん！ その中でも、とくにおもしろいのが「ジャンプ・ヒーロー」だ。単純なゲームだけに、遊びだしたらやめられなくなっちゃうんだよね。キャラクターの動きや表情も個性的で、見てるだけでも楽しめるぞ。



## 2 信長の野望・武将風雲録

●光荣 '91年5月23日、30日発売



のぶちゃん、先月からワンランクアップ！ まだまだ頑張ってるね。じつはこのゲームには、10月号で紹介したイベント以外にも、史実にそったイベントが隠されているのだ。一度クリアしてしまったキミも、謎のイベントを探してみては？

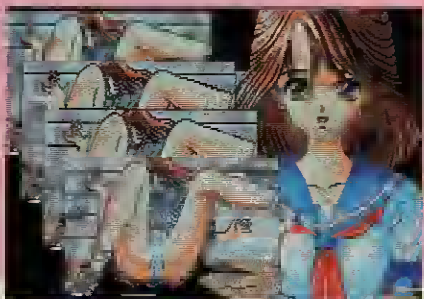


## 3 校内写生 1 巻

●X指定・ブランド '91年9月13日発売



あの「ドラゴンシティ」を制作した、X指定チームによる超過激えっちゲームの登場だ。原作が遊人だけあり、女の子のかわいさは言うことなし。しかもその女の子たちが、ここまでしちゃっていいのってくらい大胆♡マニアなら絶対買わなきゃね。

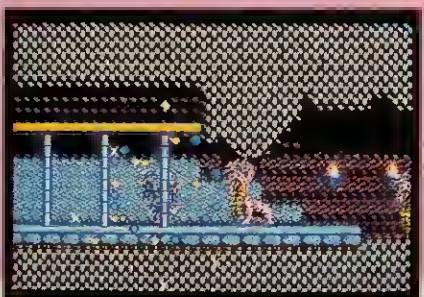


## 4 ソーサリアン

●ブラザー工業 '91年8月10日発売



先月の予想どおり、4位に転落してしまった「ソーサリアン」。残念ではありますが、これもパッケージ版限定発売という運命のためでありましょう。運よくパッケージ版を手に入れたキミ、友達に見せびらかし、優越感にひたりましょうね。



## 5 銀河英雄伝説Ⅱ DXset

●ボーステック '91年7月12日発売



「読んでから見るか、見てから読むか」、原作のある映画などはよく迷っちゃうよね。しかし、この「銀河英雄伝説」の場合、迷わず読んでからプレイすべし。ゲームやキャラクターにたいする思い入れが全然違ってくるのだ。



※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	NEW	ディスクステーション29号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		2180
2	3	信長の野望・武将風雲録	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		1550
3	NEW	校内写生1巻	フェアリーテール	MSX2	2DD	4800円		1030
4	1	ソーサリアン	ブラザー工業	MSX2	2DD	8800円		940
5	7	銀河英雄伝説Ⅱ DXset	ボーステック	MSX2	2DD	12600円		870
6	NEW	校内写生2巻	フェアリーテール	MSX2	2DD	4800円		690
7	6	提督の決断	光栄	MSX2	メガROM	14800円		570
8	8	CAL	バーディーソフト	MSX2	2DD	7800円		520
9	NEW	キミだけに愛を……	GAMEテクノポリス	MSX2	2DD	7800円		510
10	NEW	校内写生3巻	フェアリーテール	MSX2	2DD	4800円		490
11	10	NIKE	カクテルソフト	MSX2	2DD	7800円		480
12	NEW	COSMIC PSYCO	カクテルソフト	MSX2	2DD	7800円		470
13	15	DPS SG set2	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円		420
14	10	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		410
15	NEW	サーク ガゼルの塔	マイクロキャビン	MSX2	2DD	7800円		400
16	4	銀河英雄伝説Ⅱ DXkit	ボーステック	MSX2	2DD	4800円		340
17	5	ピンクソックス6	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	3600円		300
18	19	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	MSX2	2DD	9800円		280
18	15	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	MSX2 turbo R	2DD 2DD	7800円 7800円		280
20	2	ディスクステーション28号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		270

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
21	28	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン
22	17	エメラルド・ドラゴン	グローティア
22	NEW	ドラゴンクイズ	コンパイル
24	NEW	AD&D <sup>®</sup> ヒーロー・オブ・ランス	ボニーキャニオン
25	9	三國志Ⅱ	光栄

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
26	NEW	BEAST	バーディーソフト
27	20	サークⅡ	マイクロキャビン
28	24	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック
29	23	ロードス島戦記 福神演	ハミングバードソフト
30	14	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ

ジャンル	ロールプレイング	シミュレーション	アプリケーション
アクション	アドベンチャー	パズル	テーブルゲーム

集計方法	このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。
集計期間	1991年9月1日から9月30日までの期間が対象となっています。



# 読者が選ぶTOP20

## BURAI 上巻



■今年のBHS大賞でシナリオ賞を獲得した実力派。下巻の発売が待ちきれない。

「ソーサリアン」や「信長の野望・武将風雲録」の登場で、世代交代が始まった感のある、この読者が選ぶTOP20。しかし今月の注目点は、なんと言っても「BURAI 上巻」の最浮上だよね？ これは、下巻の移植が決定したことによる、みんなの期待の現われなんじゃないかな？ その「BURAI 下巻完結編」だけど、発売時期は来年春以降ということだ。楽しみだよ。

## 累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	エメラルド・ドラゴン	グローディア	768
2	2	イースⅡ	日本ファルコム	648
3	4	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	630
4	3	三國志Ⅱ	光栄	599
5	5	サークⅡ	マイクロキャビン	389
6	6	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	372
7	7	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	319
8	6	サーク	マイクロキャビン	269
9	9	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	268
10	12	信長の野望・武将風雲録	光栄	243
11	10	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	242
12	11	大航海時代	光栄	202
13	12	SDスナッチャー	コナミ	180
14	16	提督の決断	光栄	157
15	14	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック	150
16	-	ソーサリアン	ブラザー工業	146
17	15	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	129
18	16	激突ペナントレース2	コナミ	114
19	17	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	99
20	-	SUPER大戦略	マイクロキャビン	88

## 今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	3	信長の野望・武将風雲録	光栄	78
2	2	ソーサリアン	ブラザー工業	75
3	1	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	68
4	4	エメラルド・ドラゴン	グローディア	48
5	5	イースⅡ	日本ファルコム	39
6	-	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	35
7	6	三國志Ⅱ	光栄	33
8	-	提督の決断	光栄	32
9	7	サークⅡ	マイクロキャビン	30
10	-	激突ペナントレース2	コナミ	18

●10月7日現在

●10月7日現在

# TAKERU TOP10

毎月上位にランクインしている「カクテルソフト増刊号」。このソフト、今までに発売されているカ

クテル・ソフトのグラフィックを流用しているんだけど、日常サンプリングシステムという趣向のお

かげで、まったく新しいゲームに生まれ変わっているのだ。日常サンプリングシステム、つまり朝起

きてからの一日の行動を、絵日記風につつっていくってことなんだよね。まるで紙芝居でも見ているような気分で、ウハウハな女の子と対面できちゃうなんて、カクテルファンは見逃せないぞ。

## カクテルソフト増刊号



■面倒な手続きは一切ナシ！ 手軽に女の子に遭遇できちゃうのだ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格 [税込]
1	ソーサリアン	TAKERUソフト	MSX2	6800円(3,5D)
2	カクテルソフト増刊号	カクテル・ソフト	MSX2	3900円(3,5D)
3	フェアリーテール海賊版	フェアリーテール	MSX2	3900円(3,5D)
4	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3,5D)
5	野球道Ⅱ	日本クリエイト	MSX2	8000円(3,5D)
6	CROSS KINGDOM	MSXマガジン	MSX2	2000円(3,5D)
7	野球道Ⅱ データブック'91	日本クリエイト	MSX2	2500円(3,5D)
8	MSXマガジン10月号プログラムサービス	MSXマガジン	MSX2	2000円(3,5D)
9	吉田コンツェルン	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3,5D)
10	TRANCHE-LARD	MSXマガジン	MSX2	2000円(3,5D)

●10月8日現在



# 移植希望ソフト TOP10

## シムシティー



◆MSX版の画面はどうなるのかなあ？  
どちらにしても早く見てみたいよね。

10月号に続き、今月もまたまた嬉しいニュースが飛び込んできた。それも今回は、一気に2本の人気ソフトの移植が決定したというニュースなのだ。

そのうち1本は、全国新作予報でもお知らせしている「スーパーバトルスキャンパニック」。そしてもう1本は、なんとあの「シムシティー」なのだ。詳細は来月以降順次紹介の予定だ、楽しみに待て。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	シムシティー	イマジニア	73
2	2	サイレントメビウス	ガイナックス	51
3	4	ダイナソア	日本ファルコム	48
4	3	プリンセスメーカー	ガイナックス	44
5	6	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	40
6	5	A列車で行こうⅢ	アートディンク	26
7	-	シムアース	イマジニア	22
8	-	スーパーR・TYPE	アイレム	21
8	6	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	21
8	10	ロードモナーク	日本ファルコム	21

●10月7日現在

## 読者の意見 今月のテーマ:えっちソフト

●昔のただえっちな絵がでるだけ、というのはいただけなが、最近では遊べるソフトが多くなってきてるんじゃないかなあ？ シナリオも随分良くなってきてると思うよ。

星崎千船

●女性の目から見ても、CGのすばらしさにはおどろきます(内容はちょっとパスですけど)。ただBGMがすこし物足りません。CGがあればキレイなんだから、今後はBGMに力をいれて欲しいですね。

入谷美穂

●MSXで400ラインのグラフィックを商品化してしまうというのはスゴイ！ えっちソフトというだけで変な目でみるのはおかしいよね。

木村恭一

●青少年に与える悪影響は確かに大きい、パソコンの発展には欠かせないものではないだろうか？

堀川慎一

●裸の女の子がアホみたいに笑ってるのは少し考えものだけど、値

段の安さは一般メーカーにも見習って欲しいものがあるぞ。

清野亜摘

●女性の商品化や、幅広い年齢層をユーザーとするMSXのようなパソコンにとっては、あまりよい傾向じゃないと思う。長谷川大介  
●アニメ調のグラフィック、同じようなストーリーのくりかえしなど個性が感じられない。坂本真一  
●18歳未満が買ってもよいものだろうか？

大脇孝真

今回はどちらかと言うと肯定的な意見が多かったみたいだね。

というところで、2月号のテーマです。2月号は、最近大きな社会問題になっている「ソフトのコピー」について。むずかしい問題だけど、みんなの率直な意見、聞かせてね！ 採用された方には、1000円分の図書券をお送りしますので、住所、氏名はきちんと書くんだよ。締切は12月7日だ！

## 調査協力店リスト

### 北海道

ラルズプラザパソコンランド ☎011-221-8221  
デービーソフト ☎011-222-1088  
九十九電機札幌店 ☎011-241-2299  
光洋無線電機EYE'S ☎011-222-5454  
パソコンショップハドソン ☎011-205-1590

### 東北

庄子デンキコンピュータ中央 ☎022-224-5591  
デンコードーDaC仙台本店 ☎022-261-8111  
デンコードーDaC仙台東口店 ☎022-291-4744

### 東京

サトームセンパソコンランド ☎03-3251-1464  
システムイン秋葉原 ☎03-3251-1523  
ヤマギワ テクニカ店 ☎03-3253-0121  
ラオックス 中央店 ☎03-3253-1341  
第一家電楽/パソコンシティ ☎03-3253-4191  
真光無線 ☎03-3255-0450  
石丸電気マイコンセンター ☎03-3251-0011  
富士音響マイコンセンター-RAM ☎03-3255-7846  
マイコンショップPULSE ☎03-3255-9785  
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-3342-1901  
ソフトクリエイティブ渋谷本店 ☎03-3486-6541  
J&P 渋谷店 ☎03-3496-4141

### 池袋WAVE

J&P 八王子さくら店 ☎03-5992-8627  
J&P 八王子 ☎0426-26-4141  
ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211  
J&P 町田店 ☎0427-23-1313

### 関東

パソコンランド21太田店 ☎0276-45-0721  
パソコンランド21高崎店 ☎0273-26-5221  
パソコンランド21前橋店 ☎0272-21-2721  
ICコスモランド あざみ野店 ☎045-901-1901  
鎌倉書店 ☎0467-46-2619  
多田屋サンピア店 ☎0475-52-5561  
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111  
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314  
ボンベルタ上尾 ☎048-773-8711  
ラオックス志木店 ☎0484-74-9041

### 中部

真電本店 ☎025-243-6500  
PIC ☎025-243-5135  
三洋堂パソコンショップZ ☎052-251-8334  
カトー無線本店 ☎052-264-1534  
九十九電機名古屋1号店 ☎052-263-1681  
パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828  
すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819  
うつのみや町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136

### 大阪

ニハヤパリエランド 大阪駅前第4ビル ☎06-341-2031  
マイコンショップCSK ☎06-345-3351  
J&P阪急三番街店 ☎06-374-3311  
上新電機あびこ店 ☎06-607-0950  
ニノミヤエレランド ☎06-632-2038  
プランタンなんばパソコン/ソフト売場 ☎06-633-0077  
ニノミヤ別館 ☎06-633-2038  
J&Pテクノランド ☎06-634-1211  
上新電機日本橋5 ばん館 ☎06-634-1151  
J&Pメディアランド ☎06-634-1511  
上新電機日本橋7 ばん館 ☎06-634-1171  
上新電機日本橋3 ばん館 ☎06-634-1131  
上新電機日本橋8 ばん館 ☎06-634-1181  
上新電機日本橋1 ばん館 ☎06-634-2111  
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351  
J&P千里中央店 ☎06-834-4141  
上新電機泉北バンジョ店 ☎0722-93-7001  
ニノミヤセン販売店 ☎0724-26-2038  
上新電機きしわだ店 ☎0724-37-1021  
上新電機いばらき店 ☎0726-32-8741  
J&Pくずは店 ☎0720-56-7295  
J&P高槻店 ☎0726-85-1212  
上新電機せつとんだ店 ☎0726-93-7521  
上新電機いけだ店 ☎0727-51-2321

### 近畿

上新電機わかやま店 ☎0734-25-1414  
ニハヤムセンパソコンランド和歌山店 ☎0734-23-6336  
J&P和歌山店 ☎0734-28-1441  
上新電機やぎ店 ☎07442-4-1151  
上新電機たわらもと店 ☎07443-3-4041  
J&P京都寺町店 ☎075-341-3571  
バレッタパソコン売場 ☎078-391-7911  
三宮セイデンC-SPACE ☎078-391-8171  
J&P姫路店 ☎0792-22-1221  
上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171

### 中国・四国

グレイテック広島パソコンCITY ☎082-248-4343  
紀伊国屋書店岡山店 ☎0862-32-3411

### 九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155  
ベストマイコン福岡店 ☎092-781-7131  
トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111  
グレイエー宮崎店 ☎0985-51-3166

# NEW SOFT

さすがに冬は寒いね。バイク乗りにはホント、こたえる季節です。皮ジャンほしいよー。

噂のturbo R専用RPG、発売に向け着々と開発は進んでいるのだ

## 幻影都市

ILLUSION CITY  
イリュージョンシティ

先月は特報第一弾ということなのでゲームの世界背景を紹介してきた。そこで今回はちょっと趣向を変えて、この『幻影都市』ならではのウリ、ゲームシステムについて解説していこうと思うのだ。



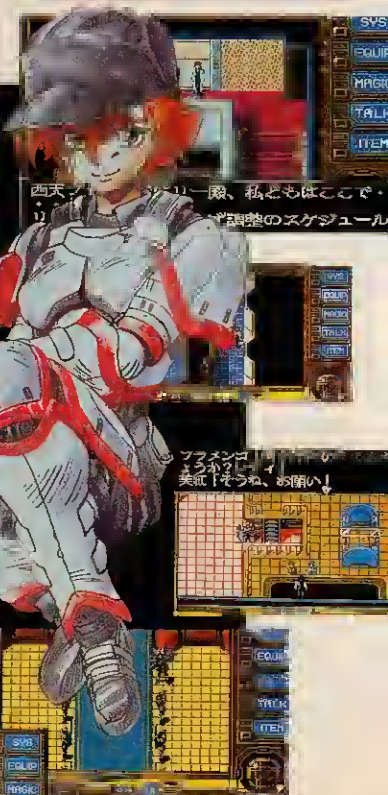
前号から次第にその姿を現わしつつあるマイクロキャピンの新作、『幻影都市』。先月のニューソフトを読んでもらった人はわかると思うけど、この作品の特徴は近未来の香港を舞台にしたサイバーパンク

ク風の世界設定、脱ファンタジーものを目指した硬派なシナリオなど、他のRPGにはない異色世界をつくりだしている点だ。そこで今回は、この幻影都市ならではの「ウリ」を右ページでこまかく紹介していくことにしてみた。今回の記事を読んでもらえば、この作品

がこれまでのゲームとはひとまわりもシナリオやゲームシステムの規模が大きい作品だということがわかるはず。大容量のメモリーを使いきったからこそできるMID対応などの高スペックな作りは、さすがturbo R専用設計と言えるデキとなっているのだ。

### ロールプレイング

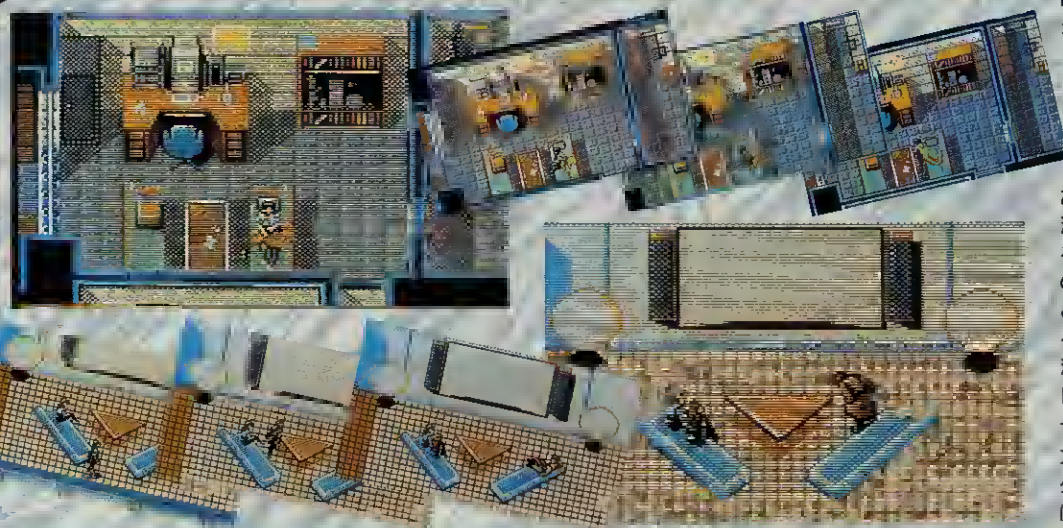
- マイクロキャピン
- MSX turbo R・2DD
- 11月下旬発売予定
- 9800円[税別]





## "幻影都市" 見せ場はここだ!!

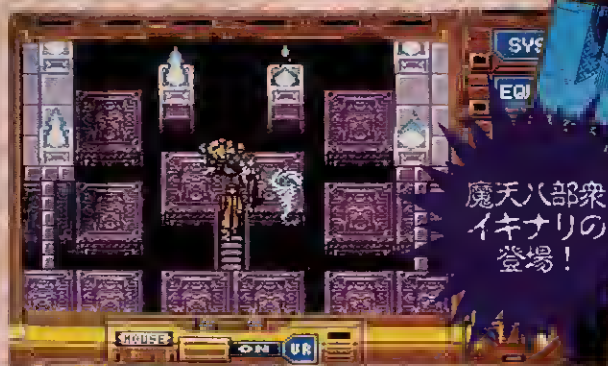
### ▶ 画面内で"演技"をするキャラクターたちに注目



この幻影都市はシナリオ重視のRPG。そのため数々のイベントシーンがシナリオの随所に用意されているわけだが、このイベントシーンこそ幻影都市最大のポイントと言えるのである。ふつうRPGのイベントシーンというのはビジュアルシーンがあたり、キャラクターが動いて演技をするふたつのパターンがあるのだが、この作品ではその後者のパターンをトコトン追求することについて「ゲーム画面に登場するキャラクターすべてにこまかな演技をさせる」ことができるようになっているのだ。イベントシーンだけで百数十枚におよぶ絵コンテが作られているというから、グラフィックデザイナーの仕事量はハンパなものではない。

### ▶ 敵側のイベントシーンもばっちり魅せる

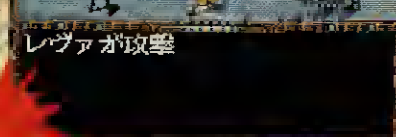
ゲーム進行中、敵側の登場人物のイベントシーンをカットイン方式でプレイヤーに見せるのもこの作品ならではの。これにより敵側のキャラクターたちの複雑な人間関係、ストーリーの裏の進行もわかるというわけだ。そこでおもしろいのが、敵側登場人物の性格設定。マイクロキャビンからもらった設定資料によれば、「性格破綻は言うにおよばず、異常な性癖の持ち主が続出、イベントシーンも濡れ場がいっぱい」というのだが……。



### ▶ フルアニメーション、疑似3Dの迫力ある戦闘シーン



画面中にベロベロと浮かんでいる電巻のようなものに触れると、即バトルシーンに突入。逆に言えば、コイツラからうまく逃げれば無理していやな敵と戦わなくてもいいのである。



イベントシーンと同じく、戦闘シーンも今までのMSXのゲームにはないほどアニメーション処理に関してこだわっている。たとえば敵ひとつとっても、複数の攻撃パターンをアニメーションで持っていて、さらにそんな敵が数十体も用意されているという凝りよう。もちろん主人公側も扱う武器、使う仲間によってアニメーションが変わっている。どんな敵が現われるのかについては、まだまだ秘密のようだけど……。



# 悪徳セールスには御用心! 笑ウせえるすまん

私はギミア・ぶれいくのスタート当初、『笑ウせえるすまん』はこのテレビ番組のために書き下ろされた作品かと思ってました。そして喪黒福造のモデルは、もちろん大橋巨泉だとも思ってました……。

本誌9月号でもちらっと紹介した笑ウせえるすまんの発売日が、ジワジワと迫ってきた。それではここで、内容をもういちど紹介しておこう。

このゲーム、ジャンルはコマンド選択方式のアドベンチャーということになるけど、どちらかというと原作の雰囲気を楽しむゲームコミック色が強い。無意味な選択肢をなくしたセリフ調のコマンド

のおかげでゲームがサクサク進み、各シーンのアニメーション処理によって、よりストーリーにのめり込むことができるのだ。さらに、いかにもといった中途半端なゲームオーバーはなく、今まで選択してきたコマンドによって、5とおりの結末が用意されているのだ。そのほとんどはハッピーエンドじゃないけど、それが笑ウせえるすまんの醍醐味ってもんだ(?)。

用意されているシナリオは、

「たのもし顔」「的中屋」「勇気は損気」の3本。3980円という定価を考えるとこれはかなりおトクじゃないかな。アニメで喪黒福造の声をやっている大平透さんのサンプリング・ボイスも聞けるし、まさに至れり尽くせりのソフトだ(じつはこれがかかなりブキミ。あのかん高い笑い声は、知っていても

ドキッとしてしまうぞ)。もちろん原作を知らなくてもプレーに支障はないから安心してね。

## アドベンチャー

■コンパイル  
■MSX2・2DD  
■¥3980円[税別]  
■12月10日発売

## 原作を読めばさらに楽しい

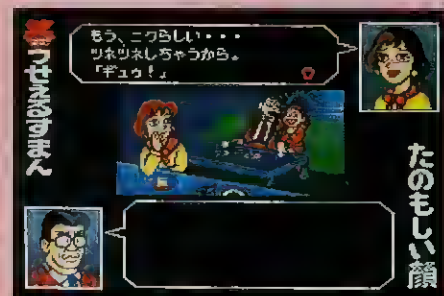
冒頭でも述べたように、笑ウせえるすまんなは、TBSテレビのバラエティー番組「ギミア・ぶれいく」の中の1コーナーとして放映されているアニメだ(制作はシンエイ動画)。原作者は当番組にも準レギュラーとして登場している藤子不二雄A。基本的な内容は、自称「人の心と口を扱うセールスマン」の悪徳セールスマン・たのもし顔が、あらゆる悩みを抱える人々に近づき、一見親切に振る舞いながらも、最終的にはその人を破滅に追い込んでしまう……という、何ともブラックな1話完結

ストーリーなのだ。考えようによっては、オカルトやホラー漫画よりも怖いぞ!

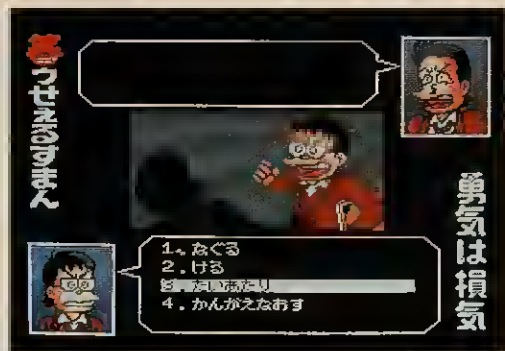
今回発売されるゲームでは、プレーヤーは喪黒福造に日常を壊される哀れな人々を操作することになる。こちらのほうが、喪黒福造を操作するよりも、笑ウせえるすまんの混沌とした世界を純粋に楽しめそうだ。さすがはコンパイル、あいかわらず目のつけどころがいいねー。

このゲーム、原作を読んでいなかったりアニメを見たことがない人でも十分に楽しめるけど、

それでもねえ……。本物を知っているからこそわかる部分もあることだし、なるべくならプレーする前に一度は目をとおしておこう。喪黒福造に妙な愛着がわくことうけあいだ(?)。

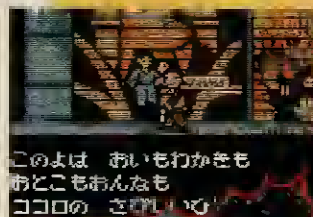


★地位や肩書も、喪黒福造の前では無意味に等しい。

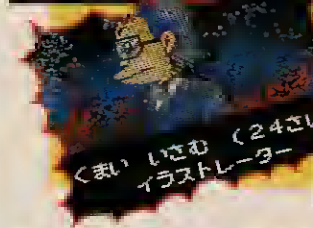


■「勇気は損気」のひとつコマ。暴力での解決は吉と出るか?

# アニメそっくりの オープニングデモ!!

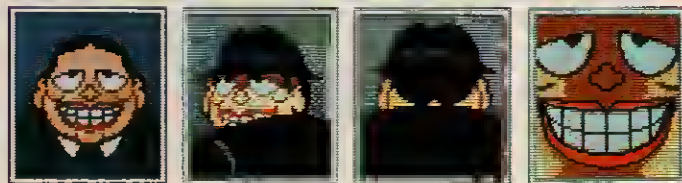


各シナリオのオープニングデモはどれも似かよっている。何も知らない手抜きと勘違いしてしまいそうだが、じつはこれ、テレビアニメではおなじみのシーンなのだ。ファンは思わずヤリとするぞ。



## 勇気は 損気

## 保存版・喪黒福造ピンナップ





# ふにふになノリのロールプレイングだ 舞(仮題)

画面を2~3点見ただけではわからないかもしれないけど、このゲーム、全体の雰囲気は何となくヘンなのだ。ただのエッチゲームじゃなさそうぞ！

フェアリーテールの新作ソフト『舞(仮題)』は3Dダンジョンタイプのロールプレイングゲームだ。主人公は、魔法が発達した惑星からひょんなことで科学が発達した惑星(イメージは地球に近い)に来てしまったネコマタ少女の久我舞

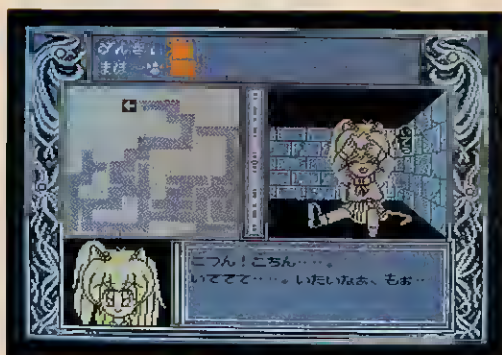


■もちろんこーゆーシーンもあります。

ちゃん。年齢は小学校5年生くらいだそう。プレイヤーは舞ちゃんを操作して、元の惑星に戻る方法を見つけだすのだ。ゲームの雰囲気は、以前コンパイルから発売された『魔導物語』に似ている。主人公のヒットポイントの状態がキ

■便利なオートマップ  
ピングのおかげで、  
3Dダンジョンが苦手  
な人も大丈夫。

ャラの表情で表現されたり、戦闘シーンの状況メッセージがファジーだったり、気楽にプレーできる環境が整っている。またアイテムや魔法の名称がふにふにだったり(体力回復の魔法は「げんきげんき」、体が小さくなるアイテムは「小さいのがすき」なのだ)、舞ちゃんの口調もかなり投げやりだったりするので、従来のゲームとは一線を画したノリが味わえるだろう。もちろんエッチシーンも用意されているけど、これはあくまでも息抜きの要素なので、へ



ンに期待していると肩透かしをくらうかもね。

このゲーム、スケールが壮大な本格ロールプレイングゲームに気負いを感じる人、ゲーム内容が充実したエッチゲームをプレーしたい人に、ぜひオススメするぞ。

## ロールプレイング

- フェアリーテール
- MSX2・2DD
- 価格未定
- 12月発売

この次は“オリジナル”かあ？

# きゃんきゃんバニースピリッツ

あの『きゃんきゃんバニー』シリーズの第3弾が登場！ 女の口を口説いて最終的にはアレをするわけだけど、そこまでの過程がなかなかおもしろいのだ。

エッチなパソコンゲームばかりやっているアナタがポケと夜空を眺めていると、突如不思議な女の子が降ってきた。月の使者だと名乗る彼女は、なぜかアナタに女の子たちと交流する機会を与えて

くれるのだった……という、なかなか挑発的なプロローグからこのゲームは始まる。まあ、要は登場する女の子を片っぱしから口説いて行きつくところまで行っちゃえ、という内容なのだ。ゲームタイプ

■彼女が進行役の亜里子さん。アヤしげなロッドを持ってることは、魔法が。

はアイコン方式のアドベンチャーで、巧みな会話で女の子の好感度を上げていくのが基本となる。このゲームの目新しい点は「魔法の履歴書」によって、自分の年齢や外見などを自由に設定できることだ。女の子の理想のタイプは千差万別なので、いかに相手の好みに合った履歴書を作り、どんな会話で相手の気をひくかが攻略のポイントになる。カクテル・ソフトいわく「ゲーム終了後のプレイヤーは女の子の気持ちが手にとるようになるモチモチ男に変身」だそ



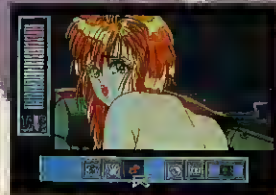
うだが、本当にそうなるかはとにかく、エッチゲームとしてかなり楽しめることは間違いない。グラフィックの絵柄や解像度のレベルも高いので、買っても損はないと思うよ。なお外づけドライブのMSX2では動かないので注意してね。

## アドベンチャー

- カクテル・ソフト
- MSX2・2DD
- 7800円[税別]
- 発売中

## シナリオはふたつ！

パーティー編



海外旅行編



# あのピーチアップが帰ってきたぞ! ピーチアップ総集編Ⅱ(笑)

今年3月、惜しまれながらも休刊となってしまったディスクマガジン『ピーチアップ』。そこで、根強いファンの要望に答えて、総集編第2弾の登場だ!

残念ながら8号を最後に休刊となっていたピーチアップ。でもこの総集編によって、あの懐かしいゲームの数々と再会できるぞ。

掲載されるゲームは、全部で5本。まず、アクションパズルゲームの「みらあめいず 鏡の中のアオ

なたち」。これは、8号に掲載された「ミラーメイズ 鏡の中の天使たち」の続編だ。

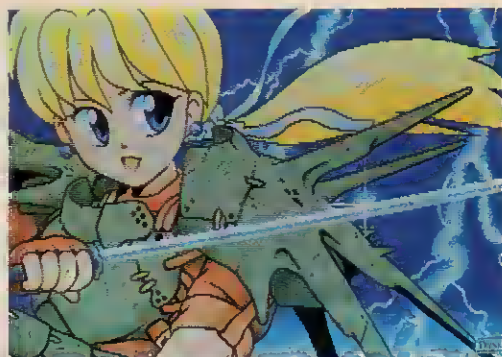
そして、「サナトリウム・オブ・ロマンス ACT2 GREEN」は、もちろん「サナトリウム・オブ・ロマンス」の続編。多彩なメッセージ、大

■総集編といっても、ほとんどが続編やバージョンアップしたものばかりなのだ。

きなグラフィック、この作品のためにすべて書き下ろしたという珠玉のBGMなどがウリだ。

次に、ユニークなタイトルNo.1の「ちんと手と2」。8つ並んだ穴から登場する多彩なキャラクターたちをトンカチでたたき、20秒以内で合格点に達すれば女の子の絵が見られる、というものだ。

そして、本格的に花札ゲームが楽しめる「華姉妹」も載ってるぞ。これは対戦型こいこいで、地方によって異なるルールの中から、ごく一般的なものを採用してある。

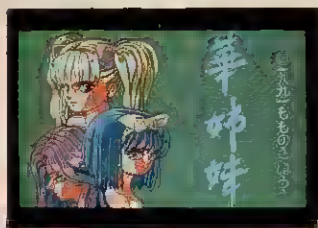


最後は、「3画面でDON III 夢色コイン」。女の子と対戦する思考ゲームで、女の子がサンプリングでしゃべってくれちゃうのだ。

以上のゲームのほか、MAIL BOXやピーチギャラリーが入ってディスク4枚組。買う価値は高いぞ。

## アプリケーション

- もものきはうす
- MSX2・2DD
- 11月26日発売
- 7800円【税別】



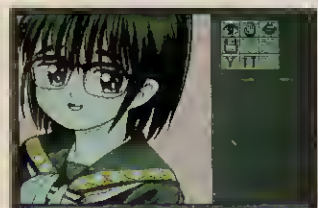
◆対戦型こいこいの「華姉妹」だ。



◆サンプリングで女の子がしゃべるのだ。

# 幼なじみの女の子を捜すのだ 龍の花園

ひさしぶりに登場してくれたファミリーソフトの新作は、ちょっとアダルトなアドベンチャーゲーム。高校を舞台に繰り広げられる、不思議な物語なのだ。



◆登場する女の子はみんなかわいいぞ。



◆こんなシーンもあったりして。へへっ。

本城隆一と龍宮寺京香は、幼なじみ。ふたりの住む龍之須町は、今は活動していない火山、白龍山のふもとにある自然の豊かなところだ。ふたりの家はすぐ近くにあり、隆一は県立玉川高校、京香は私立白龍高校に通っている。その白龍高校は、森の中にある伝統的な共学校で、アンコールワットの遺跡を連想させる、石造りの凝った校舎だ。

隆一は、小さいころに両親とこの町に引っ越してきた。一方、京香はその前からずっとここに住んでいた。彼女の家はこの町の旧家

◆まだ開発中の画面なので、今後変更になる可能性はある。雰囲気だけ見てね。

で、父親は実力者だ。別々の学校に通っているとはいえ、家が近いので、ふたりはたびたび会っていた。そして、隆一は京香に想いをよせているのだが、なかなか言い出せないでいるのだ。

さて、ふたりが1年生の秋、京香は突然姿を消してしまった。隆一に鉢植えの花を渡し、「私だと思って大事にしてね」と告げて……。それから数日後、隆一の京香捜しが始まった。目撃者の話では、どうやら白龍高校の中にいるらしいのだ。はたして、隆一は京香を見



つけることができるのだろうか?

以上のようなあらすじで進んでいくアドベンチャーゲームが、この「龍の花園」だ。学園を舞台に、ちょっと不思議な物語が繰り広げられていく。えっちなシーンも登場するので、お楽しみに。

## アドベンチャー

- ファミリーソフト
- MSX2・2DD
- '92年2月発売予定
- 価格未定



## 新作ソフト発売スケジュール表

\* 10月20日現在

11月15日	●ディスクステーション31号 コンパイル MSX2/2DD/1940円	未定	●ジョーカー パーティソフト MSX2/2DD/7800円
上旬	●NIKO <sup>2</sup> ウルフ・チーム MSX2/2DD/7800円		●ピンクソックス8 ウェンディマガジン MSX2/2DD/3600円
	●狂った果実 フェアリーテール MSX2/2DD/7800円		●μ・PAC(ミュー・パック) BIT <sup>2</sup> turbo R/MIDI INTERFACE/19800円
	●伊忍道・打倒信長 光栄 MSX2/2DD/9800円/RDM/11800円		●戦国ソーサリアン プラザー工業 MSX2/2DD/価格未定(TAKERUで発売)
	●伊忍道・打倒信長(サウンドウェアつき) 光栄 MSX2/2DD/12200円/RDM/14200円		
中旬	●GAL II パーティソフト MSX2/2DD/7800円	11月15日	●DPS SG set3 アリスソフト MSX2/2DD/8800円
	●沙織 美少女たちの館 フェアリーテール MSX2/2DD/価格未定	発売日未定	●火星甲殻団 ワイルドマシン アスキー MSX2/2DD/価格未定
26日	●アルテミス パーティソフト MSX2/2DD/7800円		●アルシャーク ライトスタッフ MSX2/2DD/9800円
下旬	●ピーチアップ総集編 II(笑) もものきはうす MSX2/2DD/7800円		●ヴェイン・ドリーム グローディア MSX2/2DD/価格未定
未定	●幻影都市 マイクロキャビン turbo R専用/2DD/9800円		●L(ELLE) エルフ MSX2/2DD/7800円
	●μ・SIOS(ミュー・シオス) BIT <sup>2</sup> turbo R(MIDI)/2DD/28800円		●ソーブランドストーリー II メモリー HARD MSX2/2DD/5800円
	●サウルスランチVol.5 BIT <sup>2</sup> MSX2/2DD/3400円		●FDXY II エルフ MSX2/2DD/7800円
12月10日	●ディスクステーション32号 コンパイル MSX2/2DD/8800円		●シンセサウルスVer.3.0 BIT <sup>2</sup> MSX2/2DD/8800円
15日	●笑っせえるすまん コンパイル MSX2/2DD/3980円		●スコアサウルス BIT <sup>2</sup> MSX2/2DD/9800円
17日	●闘神都市 アリスソフト MSX2/2DD/6800円		●龍の花園 ファミリーソフト MSX2/2DD/価格未定
中旬	●アウターリミッツ もものきはうす MSX2/2DD/8800円		●BURAI下巻 完結編 リバーヒルソフト MSX2/2DD/価格未定
	●舞 フェアリーテール MSX2/2DD/価格未定		●ロイヤルブラッド 光栄 MSX2/2DD/価格未定
	●スウィートエモーション ディスカバリー MSX2/2DD/7800円		●ヨーロッパ戦線 光栄 MSX2/2DD/価格未定

\* 標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

菅沢美佐子の

# 全国新作予報

こんにちは。菅沢美佐子です。と、あいさつするのもこれで最後となりました。でも、今後も新作の情報は続きますので、安心してね。さて、先月号で書いたとおり、ヨーロッパに行ってきました。で、現在ローマ在住の、あの千倉真理さんに会ってきたのです。あいかわらず元気で明かるくて、ちょっと変わっていない千倉さんでした。というわけで、今月の情報に移ります。まずは、アリスソフトから。12月15日にフィールド型RPG

『闘神都市』が発売されます。全体マップ表示機能が備わっていて、道に迷うことなく進めるのでRPGが苦手な人でも安心して遊べそうです。もちろん、えっちなシーンもたくさん用意されています。そして、1月15日には『DPS SG set3』が発売されます。前作以上に高画質なCGが多数用意され、しかもスケベに重点を置いている、というえっちな人にはたまらないアドベンチャーゲーム。インタレー

突然ですが、今回でこのコーナーはおしまい。長い間、どうもありがとうございました。今数えてみたら、これで27回め。2年以上も経つね。



いCGが見られるのが特徴。ぜひ、実際にプレーして確かめてみて。次に、プラザー工業の今後の予定です。年内にTAKERUからの発売が予定されているのが、ホット・ビーの『スーパー上海ドラゴンズアイ』。そして、いよいよ『戦国ソーサリアン』も。これについては、だいぶ開発も進んでいるそうなので、次号でもっとくわしく紹介できるのではないかと思います。それから、もうひとつうれしいお知らせ。ついにガイナックスの

『スーパーバトルスキンパニック』の移植が決定しました。これは、Mマガ読者の移植希望ソフトTOP 10でもだいたい票を集めていたソフト。発売日などは未定ですが、来年の2月ごろにTAKERUから発売される予定です。最後に、フェアリーテールからのお知らせ。『殺しのドレス3』が『狂った果実』というタイトルに決定し、11月上旬に発売されることになりました。お楽しみに。それではみなさん、さようなら。



もりけんの

# すけべで悪いかつ!!

エロマンガ規制運動のもととなった美少女マンガ家遊人。今回はその遊人と、すけべソフト化された『校内写生』を徹底的に紹介してみよう……の巻

遊人という、昔は結構シリアスな社会派マンガ(?)を描いていたようだが、今は押しも押され

ぬ美少女マンガの第一人者になっている。その彼の代表作『校内写生』が、このたびすけべソフト化された。今回はそれを取り上げて紹介してみようと思う。

思えば、盛んになっているエロマンガの規制運動も、遊人の作品がそもそものきっかけだった。ある日、息子の部屋の掃除をしてい

たおばちゃんが、ふと1冊のマンガ本をめくって驚いた。そこにはもう、おばちゃんの人生では考えられないような、ものが描かれていたのだ。まあ、これだけ性風俗が発展している今日では、そんなに大騒ぎするほどひどいものではないのだが、つつましく清らかに生きてきたおばちゃんの目には、

それが酷く淫らで、汚いものに映ったのであろう。自分の息子がそんなものを読んでいるということがわかったショックもあったのかも知れない。おばちゃんは奮起した。こんなものを社会に氾濫させておいてはいけないう……ま、そんなこんなで騒ぎが大きくなっていて、同人誌の摘発やら、マンガ雑誌の規制などが行なわれた。そして、現在に至るわけである。

この騒ぎで真っ先に規制の対象になったのは、言うまでもなく遊人の作品である。『ANGEL』は単行本の発売が中止されたし、校内写生も4巻は修正が加えられた。描く遊人にしあって、つねに監視されているようでやりにくいだろう。実際、最近新連載された作品はかなりおとなしめになってしまっている。

ま、これ以上大規模な規制が行なわれるということはないと思うけど、やはり人間の欲求に直接関わってくるものは、あまり規制し過ぎないほうがいい。規制で取り締まって、表には出なくなっても、需要がある限り裏で生産され続けるのだから。禁酒法がマフィアの懷を豊かにしただけだったように、正しいことをしようと思っても、それが裏目に出ることのほうが多い世の中になってしまったのだから……。

えーと、話が大幅にそれてしまったな。そう、校内写生の紹介をするんだっけ。えー、じゃまず原作の説明から行こう。作者は説明したとおり遊人だ。すけべソフトが好きな人なら、彼の

キミだけに愛を…

■GAMEテクノポリス MSX2  
7800円(税別)(2DD)



すけべソフト特有の無理な展開は見受けられるものの、シナリオはよく出来ている。グラフィックもさほど問題ないだろう。このゲームは難易度が変更できるめずらしいアドベンチャーゲームである。初めは展開を見るために簡単なほうで遊び、それが終わったら難しいほうに挑戦するといだろう。



# 校内写生1~3巻

■X指定 MSX2  
各4800円[税別](2DD)



定価格のソフトのわりにはしっかりしたゲームである。町や脇役はグラフィックを小さくして手間を押さえているが、肝腎なグラフィックは見事なものである。原作が遊人だけに女の子はかわいいし、過激さも今までのレベルを遙かに越えている。危なくてほとんど誌面には載せられないほどだ。

作品を一度くらいは読んだことがあるに違いない。遊人の絵の特徴は、マンガなのに、人物が妙になまなましいことだな。よくあるエロマンガだと、女の子の体型がアンバランス、つまり若いのに異常にバストが発達している場合が多い。しかし、遊人の描く女の子は、年相応の体型をしている、つまりバストが小さい娘がほとんどなのだが、それにもかかわらず、そんじょそらのエロマンガじゃたちうちができないくらいいやらしい。これはひとえに絵のリアルさのせいなんだろう。身体の線や下着の

しわにも異常なまでの執着を持っているようだ。かなりデッサンの練習をしたと見受けるがどうだろう。このあたりは桂正和にも通ずるところだろう。

ゲーム版の校内写生でも、この官能的なグラフィックはそのままに再現されている。写真を見てもらえば、それがわかってもらえるだろう。ただ、ひとつだけ残念なことは、マンガではスクリーン上の微妙な陰影で危ない場所を表現していたのだが、パソコン版ではそこまではできなかったこと

だ。また、パソコン版では一応自主規制ということで、際どいところにはボカシがかかっている。しかし、それでも今までのものと比べると、かなり過激になっているんだけどね。

さて、次はゲーム内容だ。校内写生の原作を読んだことのある人ならわかると思うけど、はっきり言ってストーリーはむちゃくちゃだ。2巻と3巻は1本1話のアドベンチャーになっているので、ストーリーのつながり上、まだまともなほうなのだが、オムニバスになっている1巻は、もう思う存分

むちゃくちゃやっている。原作が原作だからしょうがないけど、このゲームでは理性的な行動をしても無駄。異世界にひたりきって、本能の赴くままに遊ぶのが一番だ。

なんにせよ、これだけクオリティーの高いすけべソフトが4800円というのは安い。文句なく買った。3巻全部買ってもいいけれど、どれかひとつだけ買って試してみたいというのなら、2巻がお薦めだ。1巻はちょっと変なので始めは受け入れにくいかもしれない。まあしかし、最終的には全巻そろえるべきだろう。その価値はある。

序盤戦攻略法を載せるでス!

# 伊忍道

## ● 打倒信長 ●

信長軍の執拗な伊賀忍者狩りは、ついに主人公の住む隠れ里にも及んだ。次々と仲間が殺され、自分の師でさえもあっけなく殺されてしまう。そこで九死に一生をえた主人公「よろずこたろう」(漢字にすると万小太郎)は、信長への復讐を誓い、修行の旅にでるのであった……。

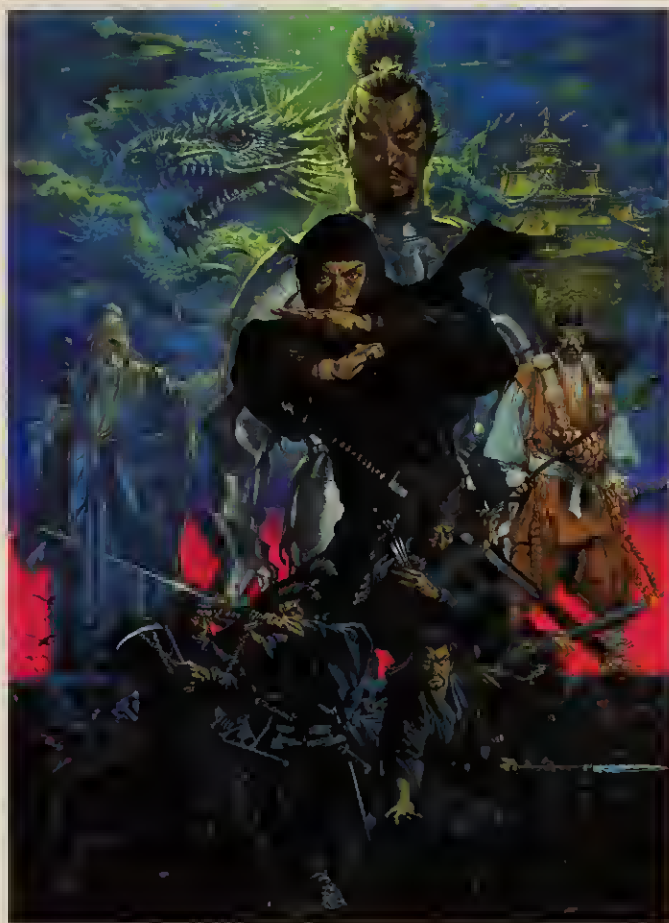
■光栄 MSX2/turbo R | 万1800円/1万4800円CD付き [税込] (ROM)

ゲーム攻略の前に、この『伊忍道・打倒信長』のゲームシステムについて少し触れておこう。まず、このゲームの基本システムはRPGである。主人公は敵と戦い、経験値を稼ぎ、レベルアップしてどんどん強くなっていく。酒場や宿屋で仲間を見つけ、敵から奪った金で強力な装備を購入し、さらに強い敵を倒すRPG黄金パターンだ。

しかし伊忍道はこれだけではない。そう、ちゃんと光栄十八番のシミュレーションモードも用意されている。主人公が修行を積んで強くなり、忍者として一人前になると、全国の大名から仕事を任されるようになる。敵国の情勢偵察

や混乱、また直接部隊を率いての合戦指揮など、信長に敵対する大名に荷担し、信長の領地へと侵攻していかねばならないのだ。

ゲーム中盤から後半にかけて、このシミュレーションモードの攻略が重要になってくる。なにせ、自分は一介の忍者。最初から諸大名に信頼されているわけではないので、合戦で大きな手柄をたてたり、高価な宝物を献上したりなどして、せっせと信頼度をあげないと、信長を倒すどころか、戦うことすらできない。しかしそれはそれで、序盤戦の経験値稼ぎ&戦闘とはまた違った楽しみ方ができて、なかなかおもしろいぞ。



## 隠れ里北の洞窟

主人公が最初に訪れる洞窟、それがここである。隠れ里から道なりに北上していけば、すぐに見つけることができるだろう。ここでは、「選者の証」というアイテムを取ればいいのだが、ここで最低でもレベル4にはしておきたい。



★アイテムを取ってから外へでると……。

## 修験場マップ



大鼠
おねずみ
体力 12
気力 0
経験値 5
所得金 3

いわゆる、巨大なネズミだ。この洞窟には、ネズミとムカデしか出てこないのだが、ネズミの方が若干弱い。1匹から3匹で登場するけど、弱いからさっさとやっつけちゃえ。ちよっとくらいダメージ受けても、レベルアップすれば体力が完全回復することを覚えておくこと。この洞窟には薬草がふたつあるぞ。

大百足
おむかで
体力 14
気力 0
経験値 7
所得金 6

体が平たく、多数の節からなる節足動物。ああ、気味悪い。ネズミより若干体力と防御力が高いが、それでも主人公の敵ではない。一刀両断、さっさとやっつけちゃえ。そういえば最近、都会ではコイツを見かけなくなったね。こないだウチのフロ場に出やがったが、倒しても金を置いていなかったな。ズルイ。

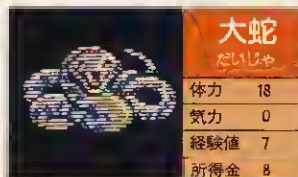


## 富士修験場

伊勢の町より北東へ進み、遠江の町の北にある最初の修験場だ。ここでは、忍者刀や守札があるから、取っておくこと。迷路の構造は単純で、2度もくれば覚えられさるう。ここでレベルを8以上にしておくと、あとがラクだ。



★薬草をたくさん持ってから入ること。



### 大蛇

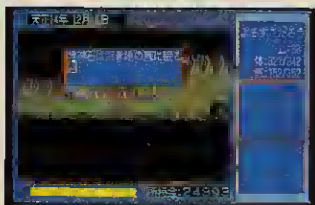
だいにび

体力	18
気力	0
経験値	7
所得金	8

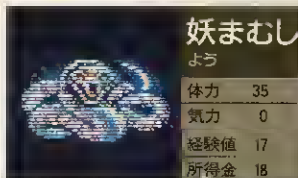
巨大なヘビ。どうやら毒はないようなので安心して戦え。この洞窟では一番強い敵で、主人公がレベルアップしていれば飛び道具だけでも決着がつくだろう。洞窟の上の階でよく見かけるが、何度も戦っているとそのうちイヤになってくる。洞窟をクリアすると火炎の術が覚えられるから、それまでは辛抱だ。

## 筑波山修験場

富士からずっと東、常陸町の北にある2番目の修験場。ここは序盤の修験場中、一番イヤらしい。迷路が広く、毒攻撃をしかける敵が多いからだ。解毒丸と薬草を大量に持っていか、僧侶系の仲間を見つけて、レッツチャレンジ!



★そろそろ仲間が欲しいところ。



### 妖まむし

ようまむし

体力	35
気力	0
経験値	17
所得金	18

特殊能力に悪臭を放つ、というのがありますが、これを食らうと、気力をガクッと吸い取られてしまう。要注意だ。また、毒を吹き付けてもくので、戦いが長引くとかなりやっかいな敵である。この洞窟内は、こういった一筋縄ではいかないような敵がウジャウジャでくるから、心してかかるように。



### 土鬼

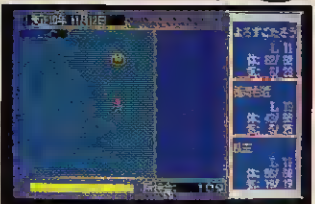
どき

体力	50
気力	32
経験値	20
所得金	20

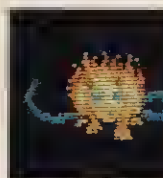
体力があるくせに、回復の術をも操る。集中的にやっつけないと、なかなかへこたれてくれないだろう。こんなヤツでも鬼の中では弱い方で、この先にはもっと強力な鬼が登場するのだ。また、この洞窟をひとりで探索するのはあまりに危険が大い。仲間を見つけるまで、宿屋や酒場に通いまくれ。

## 羽黒山修験場

出羽の北東にある3番目の修験場。迷路の構造自体は筑波山に比べて、いくぶん単純になっているが、敵の攻撃力ははるかにパワーアップしている。最初は入口付近で何度も敵と戦い、レベルアップを目指せ。仲間はふたりそろっているか?



★ほかにも烏天狗、化け鳥などがある。

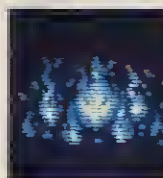


### 火鼠

ひねすみ

体力	30
気力	16
経験値	13
所得金	16

大ネズミのパワーアップ版。強力な火炎攻撃を繰り出してくるから、離れているからといって安心しないように。体力も高く、最初のうちはなかなか死んでくれない。しかし、主人公が忍者刀を発見、装備しているようになれば、怖い敵ではない。積極的に近づいて、飛び道具より接近戦で倒すこと。

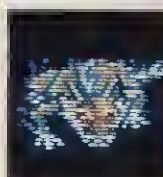


### 鬼火

おにび

体力	25
気力	0
経験値	11
所得金	13

昔の怪談でしばしば登場する、結構有名なアレ。そう、火の玉のことだ。オバケは恐いけど、火の玉だからまあ、我慢せよ。攻撃力がそこそこ高く、複数で出現することが多いので、最初は厄介な敵といえる。主人公が水鉄砲でも持っていればさっさと消しちゃうのに。ああ、そうもいかんか。いかんね。



### 幼火龍

ようかりゅう

体力	40
気力	22
経験値	17
所得金	25

火炎ドラゴンの幼児。しかし子供だからといって侮ると、火炎攻撃という熱いめにあう。薬草を使い果たしたときにコイツに遭遇すると、ホントに悲しくなってしまう。でも、金はたくさん持っているのだから、がんばって倒せ。この洞窟に入るときは、持てるだけの薬草を持って入ること。これ、お約束。

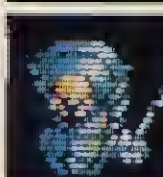


### 土ぐも

つち

体力	50
気力	0
経験値	22
所得金	25

恐ろしい形相だが、この洞窟の敵の中では弱い部類に入る。複数で登場することが多いが、攻撃力がたいしたことないのだから、怖くない。また、ある程度ダメージを与えると、さっさと逃げてしまう弱虫くん。クセの強い敵が多いこの洞窟では、めずらしく正統派な敵といえる。いいかえれば芸がない、と。



### 毒虫

どくし

体力	9
気力	0
経験値	12
所得金	10

攻撃力が少なく、体力もちよびりしかないので、あっけなく倒せるな、などと侮ってはいけない。毒虫の防御力は絶大で、忍者刀くらいじゃ致命傷は与えられないだろう。3匹出現したら、さっさと逃げてしまうのが得策だ。強力な武器を持った侍系の仲間がいれば、ちょっとは安心できるのだが……。



### 魔とかけ

ま

体力	50
気力	0
経験値	12
所得金	10

戦闘中、ガンガン仲間を呼ぶので、なかなか戦闘が終わらない。体力もあるから、こいつらとまともに戦っては、いくら薬草があっても足りないのだ。まあ、毒や回復などイラしい特殊能力よりはいくぶんマシではあるが、経験値稼ぎをしているときなどは、なかなかありがたい存在である。



### 地龍虫

じりゅうちゅう

体力	60
気力	0
経験値	25
所得金	27

この筑波山修験場では一番の金ズル。経験値も高いから、出会ったら袋叩きにしてやりたい。でも、かなり下の階でしかお目にかかれなから、コイツに出会ったとき、もうすでにボロボロだったらしい。とにかく、この洞窟はメチャメチャ広いから、一度下の階までいくとなかなか戻れない。気をつけろ。



### ぬえ

ぬえ

体力	60
気力	0
経験値	25
所得金	35

源頼朝が禁中で射殺したといわれる怪物で、頭はサル、体はタヌキ、尻尾はヘビ、手足はトラという、奇妙な格好をしている。おお、合成怪獣(キメラ)のことか! 罾りの術を使ってくる非常に厄介な敵だ。昔の日本には、こんな怖い怪物がいたんですね。今は絶滅していないけど。ホントか、おい?



### 風鬼

ふうき

体力	80
気力	28
経験値	30
所得金	51

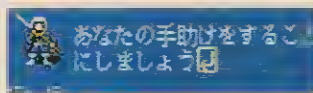
土鬼のパワーアップ版か? それとも土鬼が縄跳びでもしているのだろうか。さすがに縄跳びで鍛えているだけあって、強力な冷気攻撃をしてくる。これは1匹でも倒さないとまずい。まあ、不利となればさっさと逃げてしまおうのが得策だ。この羽黒山修験場の敵はどれも強いから、最初は苦労しそうだ。



# 仲間を見つけたせ

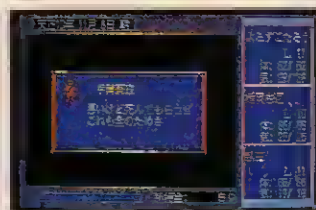
筑波山修験場あたりから、主人公のひとり旅がキツくなってくるはず。レベルが8を越えていて、まだ仲間がひとりもいなかったら、仲間を見つけることが先決。もよりの宿屋や酒場で、打倒信長に賛同してくれる有志を捜し出すのだ。

好みの仲間を見つけたら、まず彼の目的を聞こう。『今月いっぱいここで修行をする』なんていったらしめたもの。何度も何度も『語る』コマンドで熱い語らいを繰り返し、友好度が50以上になったら仲間への勧誘だ。そう、何度も何



度も、諦めるな!

しかし、友好度を100まで上げて仲間になってくれないヤツはいるので、ある程度の見切りも必要だ。たとえば、遠江の服部半蔵は、かなりレベルが上がってからじゃないと、仲間にならないのだ。



★何度も面会していると、このように主人公を狙って戦いを仕掛けるヤツもいる。火炎の術を覚えるまでは、まず勝てないだろうから、最初のうちは運が悪かったと思って諦めよう。ナム。

## 人物の職業 を見極めるべし!

せっかく仲間になってくれたんだから、といって、伊賀忍者ばかりのメンバーで旅していると、かならずどこかでつまづきます。ときには非情に、使えない仲間を切り捨てることも重要なのです。そこで、どの職業がどんな特性を持っているか、ここで一気に紹介しよう。慎重にメンバーを選ぼうね。

## 登場人物大紹介っ!!

### 忍者 風魔



伊賀、甲賀に並んでメジャーな忍者、風魔一族である。彼らは伊賀にも、甲賀にも味方していない、いわば中立派だ。甲賀忍者よりは仲間にしやすだろう。フィールド上でもときたま、風魔の下忍が襲ってくるが、コイツらは超強いので安心してい。ゲームでは、あの風魔小次郎も登場する。

### 侍 浪人



バランスよく成長していく武士とは逆に、この浪人は力以外のパラメーターがきわめて低い。しかし、力の強さは尋常ではなく、彼らの打撃力は剣術家すら凌ぐ場合もある。この浪人の中には、あの前田利益(そう、あの前田慶次だ!)も登場するので、ファンは絶対仲間にするべし。

### 僧 羅漢



羅漢とは修行を積んだ僧のことで、もっとも仏に近い存在とされている。どのパラメーターも充実していて、特殊能力も多彩だ。まさしくスーパー職業だが、ゲームではわずか3人しか登場しない。なかなか見つけれないだろうが、もし見つけたら絶対仲間にした。ホントに強いぞ。

### 忍者 根来



この根来衆は、伊賀、甲賀、風魔に比べ、体力や知力などのパラメーターが全体的に低い。前衛で敵に打撃を与えるより、後衛で飛び道具を使ったり、術で応戦させたりして使ってやろう。忍者は、オールマイティに使えるが、逆に秀でたところもないのだ。そこが弱点と言える。

### 僧 山伏



僧侶、僧兵、山伏、羅漢と4種類ある僧の中で、この山伏が一番バランスよく成長していく。そこそこ打撃力があり、速さのパラメーターも高く、回復系の術を使いこなす。また、複数のメンバーの毒や怪我を直す、特殊能力『祈禱』を持つ人物が多い。なかなか使役のある職業だ。

### 道士 飯綱使



道士とは、フツのRPGでいうところの魔法使いのこと。まあ、日本でいうところのインチキまじない師(インチキは余計だ)だと思ってくれ。この飯綱使は比較的に見つけやすく、また仲間にもしやすい。後方に配置して得意の術をおまいてやれ。接近は戦やめとけよ。

### 忍者 伊賀



4種ある忍者の中では、この伊賀者が一番体力、気力、知力、力などのパラメーターがバランスよく上昇していく。成長すれば、後方支援から全面攻撃まで、なんでもマルチにこなせる。また、主人公と同職のため、好意のパラメーターが高く、仲間になりやすい。

### 侍 武士



侍系の職業とは、いわゆるフツのRPGでいうところの、戦士みたいなものである。強い武器、強い鎧を身につけ、直接戦闘で相手に大ダメージを与える。もちろん術は使えない。その中でも武士は、速さ、運、知力などがバランスよく成長していく。いわゆる、エリートさんだ。

### 僧 僧侶



知力の成長率が全職業中最大だ。つまり、僧侶のかけた術はメチャメチャ効果が高く、気力も高い。しかし力が弱いので、直接戦闘には向いていない。また、攻撃系の術を持たないので、ほかに打撃要員が味方にいないと、ちょっとツライかもしれない。でも治療術はつかえるぞ。

### 道士 方士



中国系の道士で、力や体力のパラメーターが上昇しやすい。耐久力が高いため死ににくいのだが、やはり打撃戦には向いていない。仲間はふたりに選べないので、慎重に選ぶこと。またレベルが低いうちは、術をぜんぜん覚えていないため、道士職は使えないぞ。

### 忍者 甲賀



ゲーム中、甲賀は信長の配下として活動している。つまり伊賀とは敵対した存在なわけだ。フィールド移動中、過労で気絶したりすると、待ってましたばかりに襲ってくる。なかなか仲間になってくれない。パラメーターなど、能力的には伊賀と互角だ。なかなか仲間になってくれない。

### 侍 剣術家



3種類ある侍系の職業の中で、最高の能力を持つ。特に力と速さという、打撃戦の必須能力がガンガン成長していく職業だ。ぜひ仲間にしたのだが、彼らはプライドが高らしく、レベルが低いうちはなかなか仲間になってくれない。説得を繰り返せ! 仲間になれば心強いぞ。

### 僧 僧兵



僧系の職業の中では力のパラメーターが高い。その攻撃力は忍者にも匹敵するだろう。しかし反面、知力が低いという欠点もある。打撃重視の編成なら、僧兵を連れて行くべし。僧系の職業はどれも信長を嫌っているため、仲間になりやすいのだ。ラッキー、ガンガン説得したれ。

### 道士 陰陽師



道士系では、最高の能力を持っている。中でも知力、速さ、防御力などが高く、術を駆使した戦いではほかを一步以上リードしている。後方支援としては、これほど頼りになる存在はない。攻撃重視なら、陰陽師と剣術家を仲間にしな。最後まで役にたってくれる。



# 前半戦に登場する アイテムリスト

武器や鎧を軽視すると、志半ばで倒れることになる。ここでは、前半戦で活用する武器、鎧の一覧表を載せてみた。しかしまあ、ふだんからあまり接していない武具というの、よくわからんものである。ショートソードよりロングソードのほうが強力だ、というのは

わかるんだけど、木刀と忍者刀どっちが強いかは……あ、すぐわかるか。なんにしても武具の性能がわかるに越したことはないので、とりあえず活用してくれ。

どの職業がどんな武器を装備できるか、なんていうのは、結構調べるのが大変でしょ？



## 武器

アイテム名	値段	攻撃力	防御力	装備可能職業
木刀	80	8	0	忍者、侍、僧
智杖	80	11	0	僧
算木	120	7	0	道士
金剛杖	160	14	1	僧
剣	100	10	0	忍者、侍
短刀	120	13	0	全員
忍者刀	210	16	3	忍者
野太刀	420	29	3	侍
なぎなた	2500	45	2	侍、僧
鎖鎌	380	22	0	忍者、侍
大刀	180	21	0	侍
金剛杵	1300	32	0	僧
長尺やり	770	44	1	侍
黒金の太刀	760	52	2	侍
鋼忍刀	940	32	2	忍者、侍
正宗	3800	65	3	忍者、侍



## 鎧

アイテム名	値段	防御力	装備可能職業
胴着	10	6	忍者、侍、僧
道服	8	4	道士
作務服	35	7	全員
忍者服	24	7	忍者
鈴懸	160	12	僧
羽織袴	280	12	忍者、侍
袈裟	380	13	僧
直垂	460	14	道士
鎖帷子	320	16	全員
短甲	960	22	忍者、侍
大鎧	1600	26	侍
黒金の鎧	3100	33	侍
金剛帷子	4500	38	忍者、侍、僧



## 兜

アイテム名	値段	防御力	装備可能職業
兜巾	90	4	僧
笠子	95	5	全員
鳥帽子	120	5	道士
鉢金	380	10	忍者、侍
鎖頭巾	800	16	全員
鉄兜	1000	20	侍
不動明王兜	?	35	侍
三宝荒神兜	?	42	侍



## 飛道具

アイテム名	値段	攻撃力	装備可能職業
三方手裏剣	150	10	忍者
八方手裏剣	700	24	忍者
棒手裏剣	250	17	忍者、侍
吹き矢	1000	16	忍者、道士
半弓	1500	38	全員



## 護符

アイテム名	値段	防御力	装備可能職業
守札	120	2	全員
竜の鱗	300	4	全員
鳳凰の羽	1000	6	全員



## 道具

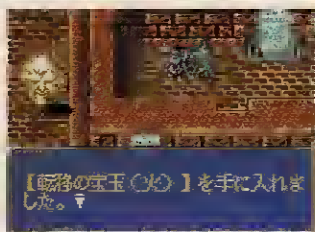
アイテム名	値段	効果
薬草	8	体力を多少回復させる。
金創薬	16	ケガを治す。
解毒丸	12	体の毒を抜く。
気力丸	500	気力を多少回復させる。
体力丸	80	体力を100前後回復させる。
敵討薬	95	戦闘中、敵ひとりを攻撃する。
伝火	200	戦闘中、自分の前方の敵をすべて攻撃する。
煙り玉	160	戦闘から逃げる。
忍力草	40	特技の「製薬1」で体力丸になる。
行者草	325	特技の「製薬2」で気力丸になる。
天狗の羽	100	行ったことのある町へ移動。ダンジョン脱出。



今月も先月に引き続き『ガゼルの塔』の攻略法を紹介していこう。今月の内容は、前回の続きの炎のフロアの後半から、地上3階、水のフロアの最後まで。今回はボスが3匹もいるからなかなか大変だぞ。とくに3番目のボスはオープニングにも登場したはぐれ妖魔のひとり。前半のラストだけあって、気合をいれないと難しいぞ。

■マイクロキャビン MSX2 7800円[税別](2DD)

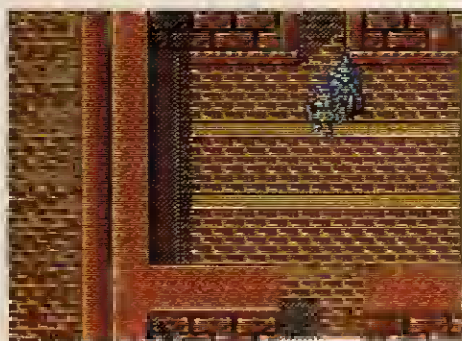
と、無理やりこじ開けられた宝箱がある。中には何も入っていないが、じつはその中身はこじ開けたときの弾みで、横の排水孔に落ち込んでいるのだ。しかし、排水孔の溝が細くて深く、手を伸ばしても届かない。さて、ここが問題だ。「サーク」の1作目をやったことのある人なら、ここで



●転移の宝玉を拾ったら、すぐセーブ。

どうすればいいか想像がつくだろう。そ、あれを使うんですよ、あれを。

そこで手に入れたものを装備したら、お供をホーンに変え、セーブも済ませて、ボスのハービーとの戦いに備えよう。



●1枚目は壁を消し、2枚目は壁を戻す。ま、わかるよね。

## 2nd Boss

### ハービー

上空に飛び上がって移動し、ときどき着地して誘導弾を2発撃ってくる。この弾はジャンプで交わせるがしつこく追いかけてくるので逃げきるのは至難の技だ。しかも当たるとかなり痛い。ハービーの弱点は頭なのだが、そこを狙えるのは彼女が着地した瞬間だけ。

まともに戦っていても勝ち目はないが、簡単に勝てる方法があるのだ。まず影を見て、ハービーとラトクの横軸を合わせておく。そ



●毎度おなじみのハービーです。

してハービーが着地したらハービーめがけてジャンプ。うまくいけば、羽根の上に乗ることができるはずだ。成功したら後は剣を振るだけ。誘導弾は当たらないし、ハービー本体から受けるダメージは小さいので楽勝で倒せるだろう。

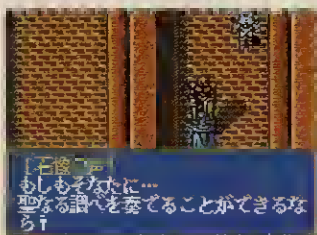


●誘導弾はジャンプでかわすのだ。



●羽根の上に乗れば楽勝だが……。

## 炎のフロアの奥には…



●とりあえず楽器を見つけるまで無視。

前号の最後は、ラトクたちが、リューンのペンダントを発見したところまでだったよね。では、今号はその続きから解説していくことにしよう。

ペンダントを拾った場所からさらに進むと、またおなじみの彫像が立っている。その彫像のそばに近付くと、それが喋り始めた。

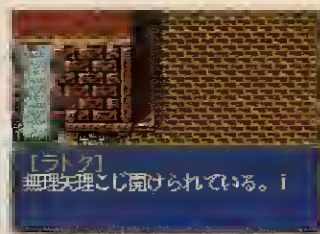
「もしもそなたに聖なる調べを奏することができるなら、我が身に宿る魂はどれほどむくわれるであろうか……」

このメッセージの言わんとするところは、私の前で音楽を奏してくれ、ということなのだが、あいにく誰も楽器を持っていない。フレイを連れていってと下手な歌を披露してくれるのだが、やはり効果はない。どうやら特

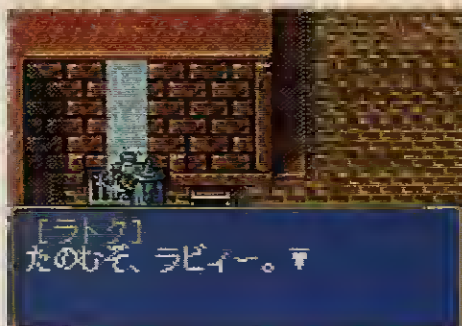
定の楽器から流れる音楽でないとだめなようだ。ま、この楽器はそのうち手に入るの、それまでここは保留にしておこう。ちなみにこの楽器が弾けるのは吟遊詩人のホーンだけだぞ。

さらに進むとふたつ目の転移の宝玉が落ちているのでありがたいていただいとおこう。使い方は初めのものとまったく同じ。わざわざフェルさんに聞きに行くことはないからね。

その場所の南西の袋小路に行く



●いったい誰がこじ開けたのだろうか？



●手の届かない落し物を拾うこと、それがラビーの役目だ。



## リユーン救出



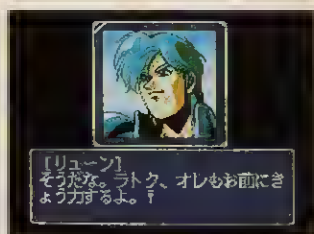
◆リユーンに肩を貸すラトクの動きは非常に細かい。必見だ。ん、どうした。もし

ハーピーを倒し、奥に進むと、そこには傷ついたリユーンの姿があった。急いで駆け寄ったラトクたちを見て、リユーンは敵意をむき出しにして言った、「とどめを刺しに来たのか？ それとも……。」

かして……。おまえ本当のラトクなのか！」

どうやらリユーンはラトクの偽物にやられたらしい。彼はラトクがこの塔に来ていることは知らなかったのだから、当然と言えば当然の反応だ。リユーンのケガが酷いので、ラトクは彼を連れフェルのところへ戻ることにした。

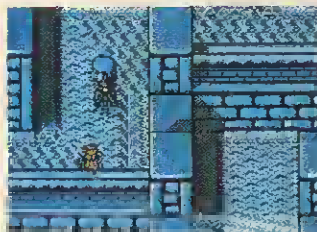
フェルにケガを治してもらい、一命は取り留めたリユーンだが、彼がこの塔にやって来た理由は喋ろうとはしない。ま、この理由はおいおいわかることなのでここでは書かないことにしよう。



◆ボスとの対戦時にはリユーンが適任だ。

さて、これで仲間全員がそろったわけだが、リユーンは受けたダメージが大きかったので、すぐに連れていくことはできない。しばらくすれば完全に回復するので、それまでは他のメンバーをつれて冒険しよう。

## 流れに足を取られるな



◆水の流れるフロア。落とし穴には要注意。

転移の宝玉を使って再び塔に戻り、リユーンを発見した場所へと向かう。そこにはまた大きな階段がある。いろいろな謎が解決されずに残っている2階だが、とりあえず今できることは、この階段を

上ぼって3階に行くことだ。謎は心の片隅にとどめておいて、解決手段が見つかったらもう一度来ることにしよう。

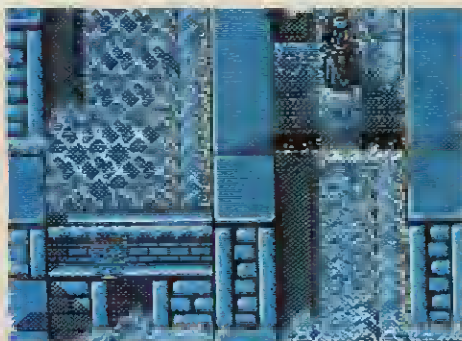
3階に上ぼって来て驚かされるのは床に溜っている水の量。炎のフロアの上に、こんなに豊富な水が蓄積されているとはちょっと意外だ。たとえて言うなればガスコンロ上のヤカンといったところだろうか。意味はないが。

3階ではつねに腰から下は水に

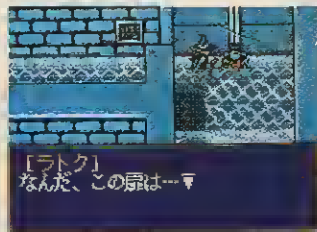
浸かっている。移動に支障があるわけではないのだが、流れがあるところは別だ。この流れはかなり急で、流れに逆らって進むことはできない。流れに逆らいたいときにはジャンプで進んでいくしかない。

感覚は1階にあった流動する床とまったく同じだ。ただし、3階の場合は厄介なことに、流れの先には必ずと言っていいほど落とし穴があるということだ。水は高いところから低いところへと流れているわけだから、これは当然のことなのだろうが、問題はこの落とし穴を飛び越えないと先へ進めないということだろう。流れている足場でのジャンプはなかなか思ったようにはいかない。流れに逆らいつつ穴の手前に立つように調節し、一気に飛び越えよう。落ちたら最初からやり直した。

さて、この3階ではリユーンに



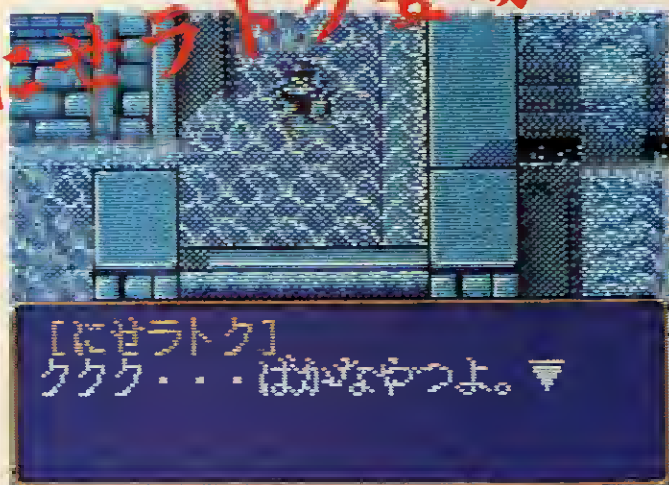
◆落とし穴を飛び越えるときは、細心の注意を払うようにね。



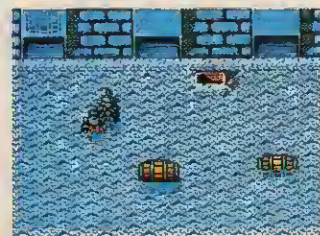
◆水門が開くのは4階に行ってからだ。

傷を負わせた、にせラトクが初登場する。奴はフェルの姿で登場しラトクが油断した隙に攻撃してくる。この攻撃は避けることはできず、凄まじいダメージを受けてしまう。しかし、この場所は先へ通じる道から外れたところにあるので無理に攻撃されに行くことはないだろう。ようは危険に近付かなければいいのだ。

先に進むと樽が流れてくる広間がある。ここでデスイントグレイトの呪文を手に入れておこう。さらに先には水門があるが、これはとりあえず無視。



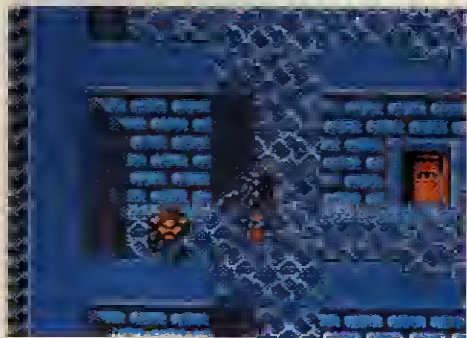
◆どうやらにせラトクは誰にでも変身できる力を持っているらしい。こいつは強敵だぞ。



◆樽にぶつからない位置を上に進もう。



# 時には頭も使って

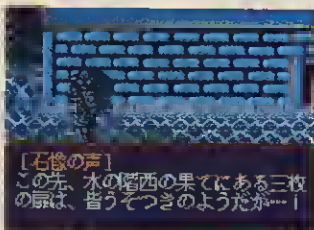


◆できれば、1回で無事に通り抜けたところだけ……。

水門のあった場所から2画面ほど先に行くと、ちょっと変わった仕掛けがされている通路にたどり着く。この通路の入り口には踏むと作動するスイッチが仕掛けてあって、その上に乗ると、前方の4枚の壁の一部が床に沈んで通り抜けられる仕組みになっている。しかし、その壁は一定の時間が経つと北から順に閉じてしまう。つまり、床のスイッチを踏んだら、一気に南へと走り抜けてしまわないといけないということだ。このポイントは途中にいる敵をいかにうまくやり過ごすか。あるいはす早く倒すか、という点にある。ま、しかし途中で壁が塞がっても、スイッチの場所には戻ることができるようになってるので、何回もやっていたら必ず通り抜けることはできるんだよね。

そこを抜けると彫像と変な形の扉がいくつかあるが、これはひとまず置いて、その中間にある滝の説明をしよう。

この滝はかなり大きいもので、流れの速さも今までのものとは比



◆なかなかいい性格をした彫像だぜ。

べ物にならない。逆らって進むことが不可能なのはもちろん、途中で立ち止まることすらできない。この滝を登って行くには、途中にいくつか浮かんでいる岩の上をジャンプで渡っていくしかないのだ。

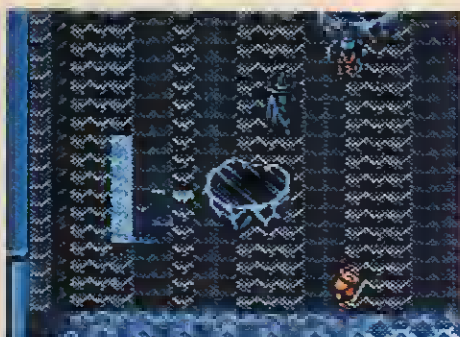
とは言っても、これがまた異常に厳しい。1階の飛び石地帯なんかとは比べ物にならないくらい難しいのだ。足を踏み外すと、滝の勢いで滝壺まで落ちてしまう。何度でも挑戦できるが、腕に自信のない人はさっさと諦めて先に進んだほうがいだろう。ちなみに滝の上にあるのは転移の宝玉だ。あれば確かに便利だけれ

ど、なくてもなんとかなっちゃうしね。

さて、では保留にしておいた彫像と扉の説明に入ろう。彫像のメッセージを要約すると、この先にある3枚の扉のうち、1枚だけ本当のことを言う扉がある。それぞれの話をよく聞

いて、推理し、正しい扉を開ければ先へ進むことができる、ということになる。それからもうひとつ、もし正しい道がわからなかったら、もう一度私のところへ来い、というもの。でも、もう一度行っても、「わからないのか、この愚か者」と罵倒されるだけなんだよね。まったく性格悪いよなあ。

この扉の問題に関しては、下の囲みて詳しく解説しておくから、それを参考にして各自考えてみてくれ。ガゼルの塔はたんなるアク



◆ここは難しい。無理に挑戦することはないんじゃないかな。

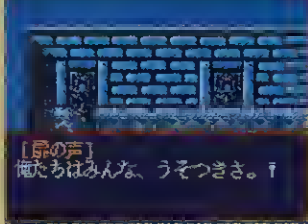


◆上にあるのは水の花2個目の宝玉。シヨンゲームじゃない。パズル要素も結構含まれているからね。指先のテクニックだけじゃなくて、たまには頭も使ってみないだめだよん。

## 本当のことを言っているのはどれだ!?

まずは、3枚の扉の言葉をよく聞くことだ。そして、それを理論的に分析していく。よくある理論パズルのうちでは簡単なほうだけど、それでもちょっとは考えないと解けない。一度扉を開けてしまうと、もうやりなおしはきかないから、開ける前にセーブしたほうがいだろうね。

### 西の扉



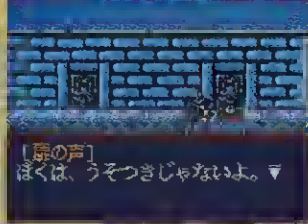
この扉は「俺たちはみんなうそつきさ」と言っている。この扉が正直だとすると、正直な扉が自分のことをうそつきと言っていることになり矛盾してしまう。うそつきだとすると自分のことをうそつきだと言っていることだけは正しくなってしまうが、少なくとも正直ではないようだ。

### 中央の扉



この扉は「私はうそは言いません。東の扉はうそつきですから注意してください」と言っている。この扉が正直なら、ここが正解で、東の扉はうそつきということになる。しかし、うそつきだとしても東の扉が正直だとは限らない。うそつきが本当のことを言う可能性もあるのだ。

### 東の扉



この扉は「僕はうそつきじゃないよ。でも、一番西の扉はうそつきなんだ」と言っている。この扉が正直なら、ここが正解で、西の扉はうそつきということになる。うそつきだとすると、ここが間違いだということになる。重要なのは正直な扉は正しいことしか言わないことだ。



# ボスは巨大なカニ

うそつき扉の問題を見事パスすると、すぐにボスとの対戦となる。扉を開ける前にセーブするとき、お供をリューンに替えておこう。そのころには、リューンも体力を回復しているはずだ。

水フロア、1番目のボスはジャイアント・クラブ。つまり、巨大なカニだ。耐久力がかなり高く、長期戦になることは間違いない。巨体のわりには動きが機敏で、攻撃力も大きい。でも、安全地帯を使えば簡単に倒せるんだよね。

## 3rd Boss

### G・クラブ



■まずはここで剣を振り続けるだけ。

G・クラブはつねに左右に動き、前方にラトクがいると突っ込んでくる。しかし、右端3ブロックに立っていると突っ込んでこないのだ。これを利用しない手はない。写真の位置関係を守れば、立って剣を振るだけで一方的に攻撃できるぞ。



■ハサミを先に破壊しないと倒しにくい。

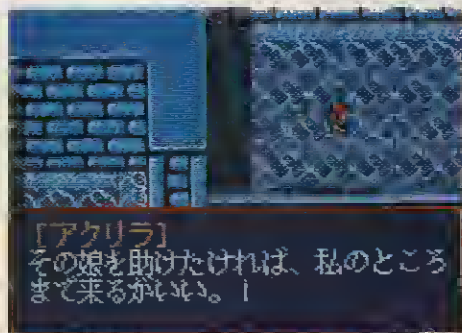


■次にここからフォースショットで攻撃。



■最後にここからフォースショット連射。

# 因縁の対決



■娘を人質に取るとはなんと卑怯な。でも妖魔なら当然か。

G・クラブを倒し終わったらいよいよこの水フロア也大詰めだ。G・クラブのいた部屋の奥には牢屋があり、そこにはひとりの少女が捕らえられていた。その少女の名はアリア。リューンの娘である。そう、リューンは自分の家族がこの塔にさらわれたので、単身ここに潜入していたのである。

牢を壊そうと近寄ったラトクとリューンに不気味な声が語り掛けてきた。その声の主はアリクラという妖魔。オープニングに登場したはぐれ妖魔の女のほうだ。どうやらこの牢はアリクラを倒さないことには開かないらしい。

乗りかかった船だ。アリクラとの対決を決意するラトクとリューンだったが……。

ちょっと待った。焦ってはいけない。アリクラの部屋に行く前に、この周辺を完全に調べておこう。ここには宝箱がふたつある。ひとつはアリクラとの対戦前に装備しておきたい、水のガントレットが

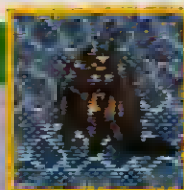
入っている。最低これだけは入手しておきたい。もうひとつの宝箱には詩人の笛という楽器が入っている。楽器といえば、思い出すことがないかな。そう、今月の最初に紹介した彫像だ。これを持ってホーンとともに彫像の所に行くと、そこでいろんな秘密を聞くことができる。でも、これはすぐに聞かなくてはいけない、というものでもないのでアリクラを倒してから

ゆっくり行けばいいだろう。

リューンとふたりで扉を開けるラトク。そこで待っていたのは恐るべき力を持った妖魔、アリクラ。じつはこのアリクラと、もうひとりの妖魔ギル=ベルゼスは、かつてリューンが戦い、そして封印した妖魔だった。何者かによって封印を解かれ、自由になった彼らはリューンに復讐しようとしていたのだった。来月号に続く……。

## 4th Boss

### アリクラ

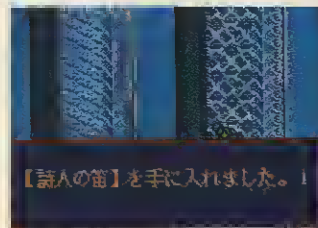


前半最後のボスはさすがに強い。安全地帯のようなものはないので正攻法で倒すしかないだろう。

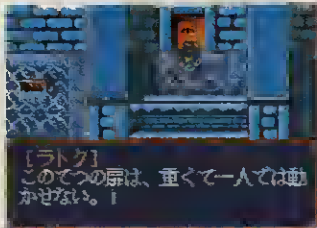
■始めは人間の姿で登場するが、本性を現わすと……。

アリクラは攻撃方法が2段階に変化する。初めは、左右に動きながら肩から誘導弾を出してくるだけなのでジャンプで避けながら頭にフォースショットを打ち込めばいい。問題は後半だ。ダメージが

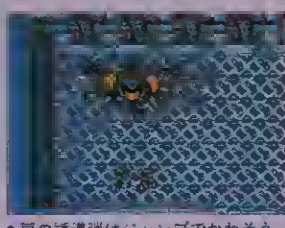
半分を過ぎると、水中から腕を伸ばして殴りかかってくるし、前方に広範囲に広がるカッター状の弾を撃つ。後方から攻撃すれば多少は安全だが、移動範囲が狭いので誘導弾をかわすのが難しくなる。何度も練習してくれ。



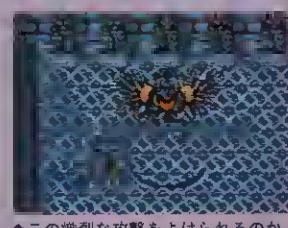
■こいつさえあればあの彫像も救われる。



■扉を開けたらもうあと戻りはできない。



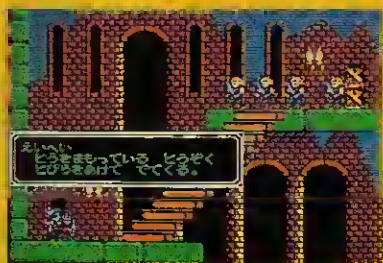
■肩の誘導弾はジャンプでかわそう。



■この激しい攻撃をよけられるのか。

# SORCERIAN TIMES

1991年11月8日(金)発売 ソーサリアンタイムス ■TAKERU MSX2 6800円[税込](2DD)



SCOOP!

『ソーサリアン』の最終目的を発見!

## シナリオXは存在する!!

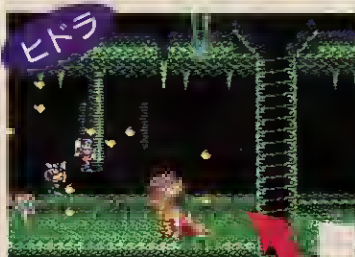
キングドラゴンと戦うモード!?



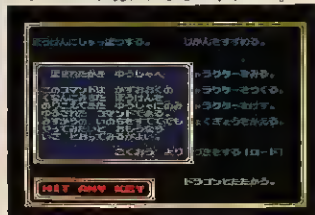
ブラザー工業から発売されているMSX版『ソーサリアン』に、基本シナリオ15本以外の『ドラゴンとたたかう』という謎のシナリオが存在することが先月末、発見された。ある冒険家によればこのシナリオはシナリオ1～5(ディスクはどれで

もよい)のボスキャラをすべて倒したキャラクターのみプレーできる特別なシナリオであるとのこと。

噂によればこのシナリオは基本シナリオで登場した3匹の竜のほか、巨大なキングドラゴンと戦うものであるという。「こんなモードがあるならなぜもっと早く言ってくれなかったんだ」、「いや、我々を驚かそうと思ってつけられた国



■突然メニュー内に「ドラゴンと戦う」のメッセージが現われるというが……



王のサービス。苦勞してプレーする甲斐もあるというものと町の人々の反響はさまざまだが、関係者はこのシナリオについて「ドラスレ(ドラゴンスレイヤー=ドラ

ゴン殺しの意)シリーズですから」ということ以外口をつぐんでいる。前後関係は現在捜査中。

関係者一同「ドラスレですから」

### 計報

ELF2さん(えるふ2)という冒険家・エルフ)6日午後4時50分、メデューサの石化攻撃により、シナリオ3「冒険中に死去、27歳。なお葬儀・復活式は8日午後1時、ペンタウア寺院で行なう。

NAMO氏(なも)元冒険家)7日午前8時20分、老衰のため、ペンタウアの町の病院で死去、87歳。ペンタウアで初の占いインド料理屋「ナモラジ」を経営し、全国にチェーン店を持つ資産家であった。

### 訪ね人

あの事は許す  
すぐ帰れ 父

赤電フラジオレの正体は明かされた、はやく人間の姿のおまえが見たい。

### かわいい犬

ジョセファイヌ

さがしています

地下のダンジョンに迷い込んだ私の犬を探してください。王女マーベラ

ソーサリアンタイムス  
発刊にさいして

MSX版ソーサリアンが発売されたいま、我々は新しいゲーム文化を迎えようとしている。この激動の時代を生きたため、そしてこれから生まれる子供たちのために我々は何をしていかなければならないのであろうか。それがお笑いだとしても、あなたはその事実を笑えるだろうか。あ、お笑いだからべつに笑ってもいいのか。そうか。じゃ、笑うか。はははは。



# 歴史探訪

故きを温ねて新しきを知る!  
今回は基本シナリオ2-2

対談

## "ロマンシア"の魅力を探る

ファン=フレディ王子(以下王子)  
ロマンシアか、懐かしいナ。あの  
冒険はホントに苦労したんだよネ。  
セリナはもちろん覚えてるよネ?  
じい(以下じい) 覚えてるよ。  
王子 じいには聞いてねえって。  
ねねね、セリナ、君は?

セリナ姫(以下姫) もちろん覚  
えてますわ。あの恐ろしく邪悪竜  
ヴァイデスに操られたアソルバ国  
の王様に捕らえられた私をあなた  
が助けに来てくれたときのことで  
すね。そう、あれ以来、私のハ  
ートは貴方サマのものに……(ポツ)。  
王子 説明的なセリフありがとう。  
姫 いえいえ。ちなみに当時の価  
格は5800円、MSX、MSX2版の両  
方で発売されたのですわ(笑)。

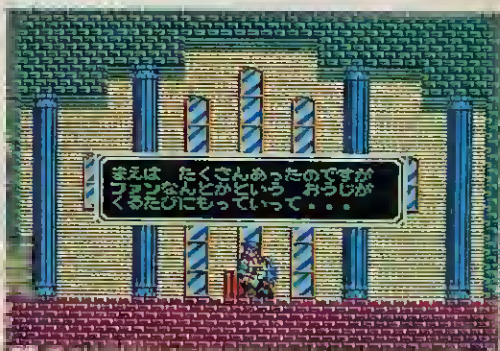
王子……あ、そうなの。でサ、今回  
のソーサリアンに入ってる「ロマ  
ンシア」だけど、僕はシナリオの展  
開がとってもスピーディーになっ  
ている点、ここを評価するゾ。  
じい 前の世界のイイ点をギョ

ツと濃縮した内容の濃いイベント  
も好きじゃ。ただ、天国や巨大な  
迷宮がないのは寂しいが(泣)。  
王子 あ、でも許せないのがひと  
つ。いくらロマンシアの国の人間  
じゃないからといってサ、ソーサ  
リアンたちが王の呪いをうけてブ  
タにならないのは、ずるい。僕は  
ブタにされて苦労したのに(悲)。  
姫 それは仕方のないことですわ。  
だって、そうしないとゲームにな  
りませんもの。敵を倒したらお金  
が入るというような、暗黙の決まり  
ごとがそこにはあるのです。

王子 ずるいずるいずるいー!  
だってだってだって、同じ人間な  
のになんでそんな不条理な決まり  
があるのサ!? だいたいそんな決  
まりごと、何年何月何時何分何秒  
に決まった? え、言ってみろ!  
姫 ……だから温室育ちの坊っ  
ちゃんてイヤですわ。私、帰る(憤)。  
じい そうじゃの(同意)。

王子 そうじゃの、じゃねえ(怒)。

■バラレワールド  
を構築するソーサ  
リアン版「ロマンシア」。



### ロマンシアに住む人たち

★★★★★

#### ファン=フレディ王子



今から5年前に発売されたオリジナル「ロマ  
ンシア」の主人公。今回はワキ役ということで、  
ブタ(チャダ)にされたり、セリナ姫をよ者に  
助けられてしまったりと散々な目にあっている  
のだ。2頭身のままといいの。

#### 国のアイドル(?), セリナ姫



ロマンシア国のお姫サマ。今回もアソルバ国に囚われ  
の身となっている。そうそう、オリジナルのMSX版だと  
セリナがファン王子を助けに行くという裏シナリオもあ  
ったね(古すぎ)。とりあえず王族なので上品。今回はパ  
ーティーに加わったりもしてくれるそうなのだが……。

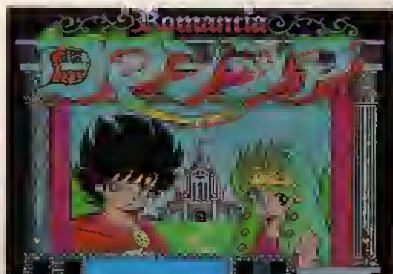
#### いろんなところで寝ているじい



「ただいま瞑想中です」とか言っ、ホントは寝てるだ  
けだろおい」……高名なお坊さんなのかもしれんが、  
ファン王子やソーサリアンにとってはあまり役に立たな  
い人達だった。アソルバの敵キャラの正体でもあり、  
ホントはかわいそうな人達なのかもしれない。

### ファン王子、語る

「昔は難易度口の激ムズアドベン  
チャーゲームだったんですよ」



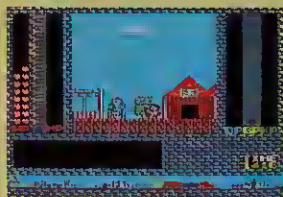
●昔からのユーザーならみな  
知ってる、ファン王子とセ  
リナが並んだタイトル画面。

ファルコムのスラッシュシリーズ第3弾、  
それが「ロマンシア」だ。これだけ難し  
いゲームは後にも先にも出ないだろう  
という意味で、パソコン史上の歴史に  
残る記念碑的作品だと言える。

### プレイヤーからの証言 (当時高校生だった) Aさん(23)の話

「ロマンシアか。あれは難しかっ  
た……。完全解法を知ったときな  
んか「こんなの絶対に解けるわけ  
ネエ!」と思ったもん。敵を殺しち  
ゃいかんとか、順番をまちがえる  
と即アウトとか、もう僕らを解か  
せないために作ったゲームだよ、  
ありゃ。ま、当時はプレイヤーに

挑戦をたたきつけるようなタイ  
プのゲームが全盛だったし、今とな  
ってはいい思い出だけだね。今回  
の新ロマンシアはよくできている  
けど、僕としてはオリジナル版そ  
のまんまのシナリオを出してほし  
かった。で、ホントに誰も解けな  
いの。そういうのがいい! 本気か。



★「ちなみに僕は迷宮で挫折しました」  
とのこと。それぐらい難しい。



★新ロマンシア。町並はほとんど変わ  
ってないことがわかるでしょ。



# ソーサリアン何でもベスト5

もしかして思いつきで立てた企画なんじゃないの? と疑われそうな「何でもベスト5」。じつはそうです、とは言えない。

もう一度

## 行ってみたい土地ベスト5



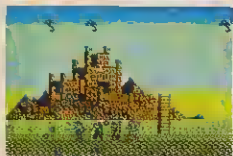
### 基本シナリオ3-1 天の神々たち

15本のシナリオでもっとも人気のあるシナリオ。イースⅢも影響を受けたのでは? と思わせる美しい山脈シーンなどなど、見るべき場面はいっぱいある。簡単だし、何よりもサクサク進められる気軽さが人気の理由かも。とにかくお勧めのポイントはココだ!!



### 基本シナリオ2-5 眠れたクィーンマリー号

クィーンマリー号のマストの上からの眺めは絶景。殺人事件を解くというシナリオも良。



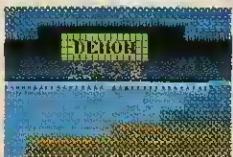
### 基本シナリオ1-4 呪われたオアシス

ルワンの城に近づくにつれ、城が大きくなっていくという演出がなかなかよかった。



### 基本シナリオ2-2 ロマンシア

前のページを見ればわかるけど、オリジナルをやっている人なら感激のシナリオがコレ。

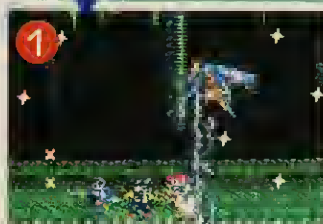


### 基本シナリオ3-5 不老長寿の水

モノトーンを基調にしたシュールな世界だ。アルファベット文字で構成された記号が怖い。

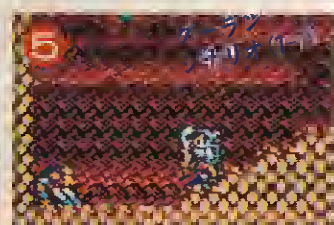
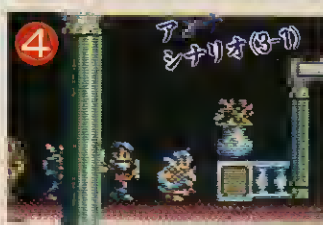
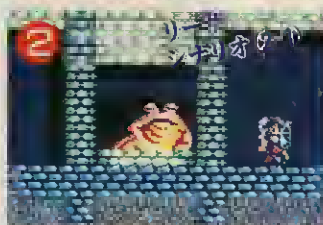
とても

## 印象に残ったキャラクターベスト5



### ブルードラゴンシナリオ(2-4)

シナリオXにも登場するブルードラゴン。THUNDERの魔法を借しげもなく使って登場するので倒すのがやっかいな相手だ。カミナリの落ちた岩場が崩れていく演出がよかった。ボスキヤラのカッコよさはピカイチだと思う。



同じくこちらは「冒険中に会ったキャラクターのなかで、印象に残った人物」を挙げてもらいました。意外や1位がブルードラゴン。ソーサリアンに出てくるボスキヤラはたいがい弱いので、たいがい忘れ去られてしまうものなのですが、やはりハデなTHUNDER

の魔法が冒険家にアピールする何かがあったのでしょうか。2位はガマの少女リーザ、3位はメデューサハンターのカレン、4位は竖琴弾きのアンナ。美少女系が続きましたが、ここで5位にイキナリのグリーンが登場。「死ぬでないぞ」のオヤジなセリフが印象的ですね。

## パッケージ版1万本完売『ソーサリアン』

は先月末、限定パッケージ版1万本として発売された『ソーサリアン』が完売したと発表された。現在ソーサリアンは専門誌であるMSXマガジンのトッポ30でも1位の快進撃を続け、ユーザーからも好評を得ている。TAKEERUではマニュアルがうすっぺらいといった声があるものの、パッケージ版より2264円(消費税含む)も安いので、さほど混乱は起こっていないようだ。発売元であるTAKEERUの荒川(ひみつ)さんも「これだけユーザーに支持されてうれしいと言ったかどうかは知らないが、たぶん言っていると思う」。

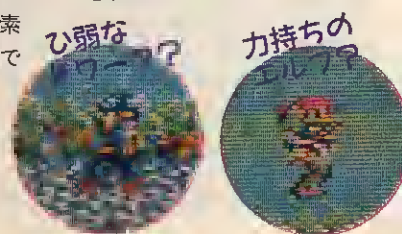


★これが噂のパッケージ版の写真。超豪華。

## コラム 裏技に頼るのはケガのもと

あなたは、最近若者キャラの間ではやっている遊びをご存じだろうか。「不老不死」。死を賭した危険な裏技であるが、成功した者は永遠の若さ、そして素晴らしい能力を体得できるというものだ。しかし、この技を成功させるには種族固有の年齢の限

界を超えるだけでなく、完全なキャラにするまで時間がかかる。また若返りの魔法を使うため、一時的な能力低下をおよぼす。場合によってはスタミナがマイナス40を切るドワーフも少なくない。



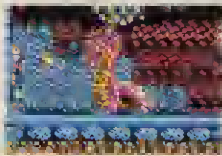


# モンスター写真館



## No.1ヒドラ

9本の頭を持つ怪物としてギリシャ神話で描かれているヒドラ。しかし、ソーサリアンに登場するヒドラの頭はよく見ると3本しかないことが最近研究により判明。たださらに調べるうち3本でもよいことも判明。



●ほら、ヒドラのくせに3本しか頭がないでしょ。キングドラみたい……。

■僕はドラゴンスレイヤー英雄伝説で、自力でレベル99まであげました。セリオスの経験値は1300000以上、所持金も戦いが終わっても金がぜんぜん増えないほどたくさんあります。

(島根県/斎藤宏樹)

●あー、チミチミ。ココはドラスレVIのページではないのだが。ソーサリアンはドラスレVなんだった。

■9月号の魔法の作り方、あれは間違ってますか？ 私はNOIL A-TEMをあの記事とは違う組み合わせで作りました。

(東京都/森田健夫)

●魔法の掛け合わせ表を見ればわ

## 冒険者の声

かるように、星の組み合わせはひとつしかない、というわけではないのだ。組み合わせは複数のパターンでできてるから、君があみだした魔法の作り方も、Mマガに載った魔法の作り方もたぶん同じ魔法ができるのでしょう。

■ソーサリアン。買ってから3日で全面クリアした。次のシナリオはまだ出んのか。

(埼玉県/鹿野宏尚)

●そうあわてるな。なぜかとゆーと、もうすぐ「戦国ソーサリアン」などの追加シナリオが出るからなのだ。それまでガマンできないなら、ひたすら自分のパーティーを鍛え上げるがよい。

かのように、星の組み合わせはひとつしかない、というわけではないのだ。組み合わせは複数のパターンでできてるから、君があみだした魔法の作り方も、Mマガに載った魔法の作り方もたぶん同じ魔法ができるのでしょう。

# MUSIC

冒険の思い出を今ふたたび……『パーコレ・ソーサリアン』発売



●「Vol. 2」3800円[税込]、キングレコード

「イース」以降、急速にメジャー化しつつあるゲーム音楽業界。そのなかでも自らのブランドレーベルを持ち、根強いファン層を獲得しているのが日本ファルコムである。とくに今回とり上げたソーサリアンに関しては、そのシナリオの豊富さという点もあいまって、サウンド面では他に見られない

充実した展開を行なっている

のが特徴だ。オリジナル・サウンドを収録した『ミュージック・フロム・ソーサリアン』から、アレンジに難波弘之らを迎えての『ソーサリアン スーパー・アレンジ・バージョン(I~III)』などなど……。

そして今回、ソーサリアンサウンドの集大成として発売されたのが『パーフェクトコレクション・ソーサリアン』だ。内容は原曲からよりすぐった人気曲をイメージアッ

プした「スペシャルアレンジ」のほか、米光 享らによるトップクラスのアレンジャーの手による「スーパーアレンジ」など4つのバージョンが2枚のCDに収められている。まさに「ソーサリアンなら何でもあり」といった感じの内容となっているぞ。こりゃお得？



●Vol. 1と2はすでに発売され、11月21日に待望のVol. 3が発売される、とゲーム音楽担当の鹿野。

**警備**  
ギルドのガード  
はつきりいって  
3Kですー  
(987)  
6543

**魔法**  
夜勤  
1万6  
1万9  
(555)  
5555

**戦士**  
頑強求ム  
25万ペンタウア  
(123)  
4567

**戦士**  
1万2  
1万7  
(111)  
1111

**高収入!! 高経験値**

## 急募

長期・短期、どんな職種もオケ。あなたのやる気を求めています。

誰からも好かれる、八方美人的な存在でいられるのがアナタ。年のわりには若く見えるので、いつも若者から人気があります。今月のラッキーカラーはグリーン。でも、カゼだけはひかないようにネ。

## エルフ

いつも「アイツは家にこもって研究ばかりしている暗いヤツだ」と思われているアナタ。派手な魔法でも披露して、みんなをアツと言わせてみてはいかかでしょう。みんながアナタを見直すかもよ！

## ウィザード

力仕事が多かったってか、体力・精神力ともにダウンのききし。こんな時期こそ、アナタが人に与える影響を考えるべきです。気持ちを抑えて行動するほうが良い。もともと体力だけはあるんだし。

## ドワーフ

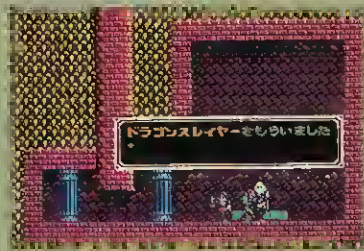
力仕事が多かったってか、体力・精神力ともにダウンのききし。こんな時期こそ、アナタが人に与える影響を考えるべきです。気持ちを抑えて行動するほうが良い。もともと体力だけはあるんだし。

## ファイター

すてきな恋に巡り合うことができる時期。映画館、ダンスホールなどの暗い場所です告白すれば成功するにアップする。この間違った恋。ほら、今すぐアタック！

## 編集後記

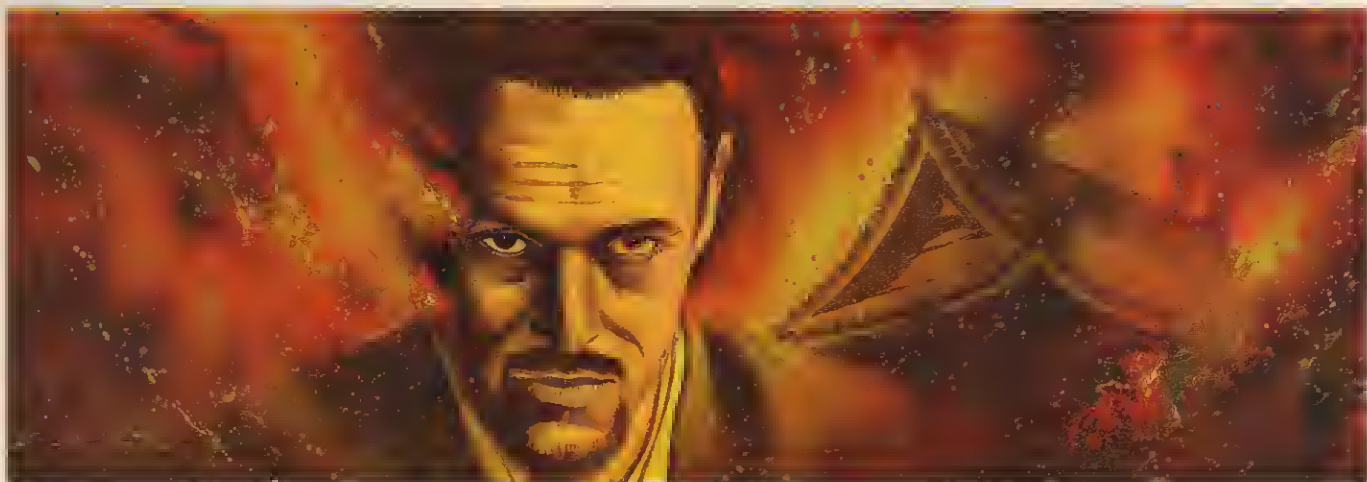
あー。正直、へんなもん作っちゃったかな、というのが本音である▼ソーサリアンの記事のために目こるから魔法のデータ整理、15本のシナリオを解いていくという毎日を過ごしているところある種のストレスがたまってくるのは、人間の性(さが)なのであるが▼そう思い始めているうち、Mマガで行なわれている「信長の野望・武將風雲録」がなんと楽しそうに見えることか。ああ、このソーサリアンでもなんかへんなことができれば……。そう思ってたのが、この4ページなのである▼そうそう、こゝでみなさんにだけとおきのニュースをお伝えしたいことがある。じつはもつと、追加シナリオとして戦国ソーサリアンがTAKEERUから発売されるらしいのだ▼え、知ってた？ あそう▼しかし、このバリエーション豊富なシナリオが、ソーサリアンの魅力でもあると思うのだ▼しかし、▼をつけるだけでずいぶん新聞の編集後記っぽくなる▼では、また来月お会いしましょう。おわり。



●今月の歴史探訪でもとり上げた「ロマンシア」の画面。ドラゴンスレイヤーJr.として発売されていたことはまだ記憶に新しい。あ、古いか。

# 信長の野望

## 武将風雲録



### 広がり続ける 武将風雲録の世界

殿、ついに念願の天下統一でござりますな。じいは……  
じいは嬉しゅうて……。うんう、ボクの野望はまだ達成  
していないノッ！ と、いいますと？ それはねエ……  
じいにはナ・イ・シ・ヨ。なんだとこのクソガキッ！

### アウトドアに飛び出すまでのプロセス



ムサくるい男の浪漫にカンパイ

いまさらのよーだが『信長の野望・武将風雲録』はイイ。シリーズ伝統のおもしろさに加えて、今回のテーマでもある『安土桃山時代の文化・技術のシミュレート』の要素がソレっぽく、よりハマリやすいプレイ環境になっているのだ。中にはハマリすぎて、戦国時代そのものの魅力にとりつかれた人も多いハズ。そんなときは変に無理せず、欲求のおもむくまま行動してみるのが一番！ さあ、今こそモニターの前を離れるのだ。



●とにかくにも、武将風雲録をプレイしなければ始まらない。まずはゲームを十二分に楽しむのだ(12分間じゃないよ)。



●ゲームを心から愛し、根気よくプレイすれば、最終的には天下統一できる。しばしの栄光のひとときに酔いしれよう。



●天下統一してメデタイのに何か物足りない……そうならしめたもの。しばらく時代劇のビデオなどを見まくるのだ。

### 注意

ここまで読んで「こんなの、べつに武将風雲録じゃなかったっていいじゃんかよー。俺たちはランベや大航海のほうが好きなんだよー」と思う人もいるだろう。でも、海外が舞台のゲームだと、飛び出そうにもいかんせん金がかかりすぎるんだよね。



●それに、海外が舞台のゲームは感情移入しづらいでしょ。そうでもない？



●戦国時代にたいする興味、関心が頂点に達したら、はじけるように外に飛び出そう！ でも、車には気をつけような。

どういことをやるかは次頁



## ナモ戸塚さん(20)の場合...

### ①近所の戦国ゾーンに行く



●副産物としてすてきな出会いがあるかも。駅派に走るのもよい。

静岡県浜松市出身の彼が愛する戦国ゾーンは、やはり地元の浜松城(復元)だ。行って何があるというわけじゃないけど、見られた風景が今までとは違ったものに見えるハズ。さらに空想を戦国時代に巡らして、心まで浸りきるのだ。

### ③なりきって大暴れする



①②をやってもまだ物足りないナモさん、ついに足軽になりきって暴れだした! こまめくると変態だネ

## ②文献を読みあさりまくる



●実際のデータと、ゲーム中に登場するデータを比較してみるのもおもしろそうだ。

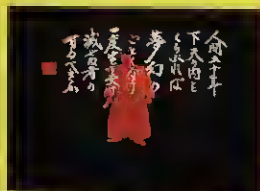
郷土の図書館を訪ね、当

時の様子を調べまくるナモさん。浜松城は徳川家康が初代城主で、別名“出世城”ともいわれているのだ。こういったさまざまな情報をノートにまとめると、自分なりの戦国時代観がはっきりするだろう。

## 信長の野望ふ、永遠なれ

いかがだろうか? たしかに「たかがゲームでここまでするか」という気が担当者自身、しないでもない。しかしその「たかがゲーム」は、テーマとなる世界(武将風雲録の場合は“戦国時代”だね)に関する数々の資料・伝承・逸話があってこそ、リアルな存在として成り立っているものなのだ。

ゲームをあくまでもゲームの範囲内だけで楽しむのも、それはそれでいい。ただ、モニターには現われない部分にも、そのゲームの基となる世界が無限に広がっていることを心に留めてほしい。おお、まとめの文っぽくなったな。といったところで、今回の武将風雲録の記事はひとまずオシマイ。じゃあね。



信長の野望・武将風雲録

戦国時代を楽しむページ

## のぶちちゃんと遊ぼう

ウソ歴史小説

### 蝦夷の嵐

—其之四・うし慶広

津軽軍の作戦は、本陣を除く全部隊が一気に蠣崎軍本陣に攻撃をしかける……というものだった。海峡付近で待機している本陣に護衛の部隊がないことから、彼らが「攻撃は最大の防御ナリ」という言葉を固く信じていることがうかがえる。

戦が始まってから二日目、ひたすら北西に進軍する津軽軍の東側を固める騎馬部隊と、蠣崎軍の城の留守番部隊(足軽)が衝突した。ほぼ同数の5000人どうしのこの局地戦は、意外にも足軽隊の大勝に

終わった。この、各条件において圧倒的不利の蠣崎側が善戦したことは、北海道七不思議のひとつとして今もお語り継がれている(注:ウソ歴史小説だかね)。

津軽軍は、主戦力の騎馬部隊を1000人に減らされるというアクシデントを被りながらも、なおも蠣崎本陣への進攻の手を緩めなかった。そして四日目の朝、ついに鉄砲隊が慶広のいる本陣に接近した。敵を目前に控えての本陣の行動が注目されたが、「てっぽうでバキューンって撃たれると血がっぱい出て痛そうだから、逃げるの!」という慶広の鶴のひと声で、さらに北西部への後退が決定した。真黒宇野須彦左衛門をばじめとする側近たちは慶広の意気地のなさに苛立ちを覚えたが、鉄砲で撃たれると痛いのは事実なので、黙って従った。しかしこの後退は、

慶広にとって予定どおりの行動であった。

戦闘開始から六日目。すっかり孤立無援となった津軽軍本陣に、城の警護にあたっていた鉄砲隊と足軽隊が一気に攻撃をしかけた。さすがの精鋭7000人の本陣足軽隊も、総勢10000の軍勢に包囲されては勝ち目がない。結局その日の夕暮れには決着がつき、指令部を失った津軽軍は降伏せざるをえなくなった。蠣崎軍の、いや慶広の作戦の勝利である。(つづく)



## お色気イラスト



## 当コーナーの運命は?

わりと人気が高い「のぶちちゃんと遊ぼう」が、今回はなんと3分の1ページ! 武将風雲録の記事もブツとんできたし……、ひょっとして、このコーナーも今月限りで……いや、小説が完結していないからそんなことは……といったところで来月号を待て。



信長の野望・武将風雲録 信長没後409周年特別企画

激突

# 戦国サバイバル

5回めともなると、人間どうしの大きな動きが目立ってきたデスネ。人間どうしのプレーは性格が表われていいです。ダーティープレーなんか最高。

マク12はシュンとなる

## 1558年～1559年の出来事

(ジャン本田) (ティラ三須)

### 北条対伊達、泥沼の戦い

最初に戦争を仕掛けたのは北条。6国下野を7国下総から総攻撃を仕掛けたのだ。下野の守備は最上義光ただひとり。しかし義光の戦闘力78は強かった。3度に渡る北条軍の攻撃を持ちこたえ、ボーダーラインを死守したかに見えた。しかし北条軍も必死である。4

度目の戦は、9国上野と5国常陸から援軍を派遣、伊達軍の3倍に近い兵数で攻めてきた。これで義光は2国陸前へ退却。しかし伊達軍も復讐とばかりに9国を攻める。それからというもの、このふたりは合計7度に渡り刃を交え、大消耗戦を繰り返している。



北条軍の弱点は人材の弱さにあり。宇佐美や松平、最上など優秀な者にモノいわせ、進軍あるのみ！勝てるでしょ。伊達軍総大将 寺三須左衛門之助

ロンドンとはしばしば休戦。戦力を一点に集中し、伊達の本陣を叩く！東北地方はワンが頂く！いやこれホント。北条軍最高指揮官 本田寺庵

(ガスコン金矢)

### 足利、依然動か~~ず~~

激動の東日本、衝撃の九州地方に比べ、ひとり置いていかれた感もある足利担当のガスコン金矢。べつに彼はいつロンドンが攻めてくるか、ヒヤヒヤしながら毎日を送っていたワケではない。そう、お茶会や家臣教育など、あまり役に立たないコマンドを活用し、適当にかつ優雅にプレーしていたようだ。さすが將軍。権力を活かしているぜ。



★將軍という立場を利用してもらいたい。

(林口口オ)

(菅沢美佐子)

### 武田ついに島津領へ侵攻！



一五五八年秋  
薩摩龍城戦

ぼよん、ほわわーんと平和に九州を治めていた島津担当の菅沢に、なぜか甲斐の山国から九州くんだりまで遠征してきた武田担当林口口オがキバを刺したッ！

林の武田軍は兵数500。武田信玄、山本勘助、高坂昌信、真田信綱、真田幸隆に兵100ずつ任せ、籠城戦用に足軽隊を選択した。しかし武將の質とは対照的に、兵の質が最低。訓練度38の忠誠度40と、まさに烏合の衆である。

対する島津軍は兵数200。鉄砲隊100を島津義弘に託し、本陣の島津義久は騎馬隊100で本丸に陣取った。兵は訓練度、忠誠度が最高

の100で、島津側の士気はかなり高い。さらに付け加え、シミュレーションビギナー菅沢は奥の手を用意していた！軍師の存在である。そう、ズルっついことに、その軍師とやたらに戦争を完全に任せちゃったのだ！ああ、ズルイ。

結果を述べよう。島津がなんとか勝利した。武田は、尻尾を巻いて逃げました。菅沢姫の実力なら、たとえ鉄砲百万丁あっても負けたのに……。あーああ。

結果

島津の勝ち

### ～謎の軍師登場！～

はあーい！ ニイハオ、ボンジュール、おこんちワ。アタシ軍師デューツァ。よろしくです。さて今回の作戦八、今まで大量の鉄砲隊と戦ったことがナイ武田軍に、鉄砲隊100を全面にダシ積極的な

作戦を展開したヨ。左に鉄砲隊、右に騎馬隊を配置し、ナルベク攻撃サレヨ面々サレヨヨ。

おかげでベリーグッ！作戦ダイダイ成功ヨ。シーぱっちぐーネッ！

?



## 1559年の勢力分布図

東日本はジャン本田とティラ三須が領土を取ったり取られたりのイタチゴッコをしている。ロンドン小林の侵攻も目立つが、彼はまだ編集部の人間と戦闘はしていない。人間関係のもつれを恐れているのだろうか？

さて九州方面でウダウダしている林口ロオは、対島津戦の痛手がまだ回復していないのか、大きな動きはない。

### ガスコン金矢

足利担当。どっしり腰を落ち着け、優雅に茶会なんぞを楽しんでいる。まさに副編集長の風格だ。誰にも攻められないだろうと、タカくつてらしいが、ひょっとして……。



### ティラ三須

伊達担当。東北方面に領土を持つが、どの国も案外貧しい。東日本の3強中、一番兵糧を多く持つ。が、鉄砲はたったの10しかない。家臣は優秀なヤツが2、3人ってとこ。



### 林口ロオ

武田担当。島津にコテンパンにのされてから、大きな動きはない。もうアキたか？ 少しづつではあるが、兵糧、兵数を増やしつつある。次は北海道でも目指してもらいたい。



### 菅沢美佐子

島津担当。鉄砲数が30に減ってしまったが、技術力が300以上あるので復活は簡単そう。しかし本人に攻める気がまったくない。あと、ナゾの軍師ってだれだいたい？



### ロンドン小林

織田担当。宿敵今川義元を討ち取ってすっかり御満悦。なぜに西日本に侵攻しないのか？ ナゾである。領国はみな豊かで、武将の質もいい。あとは本人の野望したいだが……。



### ジャン本田

北条担当。なにがなんでも東北地方を欲しがっている。まるでロンドン小林と密約でもしたかのように、西には侵攻していない。3強中兵数が一番多いが、家臣がヘボばっか。



## 霊界のちよっといい話

ナモ しかしなんだね、おもしろくなってきたよな、戦国サバイバル。鹿野 そーそー、雑魚がふたり片づいてさ、やっとこれから本番って感じっすよね。ま、俺にはもう関係ないけどさ。

ナモ ねーねー、今後は誰が権力を拡大すると思う？

鹿野 そーですんね、もしも謀臣がまだ生きていたら、今ごろ天下統一してるんじゃないスか(笑)。マジで。ナモ そんなもんかなあ……。おっと、人間界からお呼びがかかっているぞ。ちよっくら失礼。

鹿野 どこ行くんで？

ナモ ちとお手伝い。

## 10月号当選者発表

当選者の発表だよおん。さて、発売されたばかりの『伊忍道・打倒信長』が当たったラッキーさんは、兵庫県の原耕一さんだ。正解者11名の中から選ばれたんだぞ。コイツウ。えーっと、あと静岡県、中島亮さん。北九州市、栗本貴明さん。富山県、国沢晃さん。岐阜県、川瀬直登さん。キミたちにはなんかあけるぞ、なんか。ハズレた物でも悲しまないで。ナモのくつ下とか。ウン。

## さらに1年後はどーなる？

**問1** さて、次の年に保有している領国の数が一番多いのは誰であるか？ 保有国が同数一番でも正解とする。

これはつまり、伊達と織田と北条が7国保有して一番の場合、この3人のうちどれを選んでも正解とする、ということだ。

今、東日本は伊達と北条が衝突している。ここに織田がどう介入するかで、答えが変わるだろう。

案外、足利とかが突然動きだし、10国くらい侵略したりしてウン。

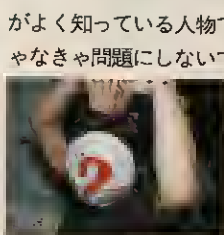


■やる気マンマンの本田。なぜここまで東北地方に固執するのか。もしや……。

**問2** 島津軍に突然表われたナゾの雇われ軍師。コイツはいったいどの馬のホネであるか？ スバリ彼の正体を答えよ。

これは難しい！ いやー、まったくわからん。ナゾだ。なんて難しいクイズなんだろう！ トホホ。

さてこの後におよんでヒントをだしましょ。まずシミュレーションに多少なりとも馴れている人物である。そして、おそらく、読者



■この雰囲気、もしかしたらコラ、アンタ誰？ や

## 11月号の答え

まず問1、最初の戦いはドコ対ドコか？ 答えは北条対伊達でした。まあ、一番クサイとこだったので、正解者も結構いるようでした。

そして問2、島津対武田はどちらが勝つか。これはやっぱり島津が勝ちました。だって、菅沢姫が指揮してんじやないんだもの。あんなのズルいや、ズルいや。

官沢 うふふ、みんな、元気してるう？ あはーん。

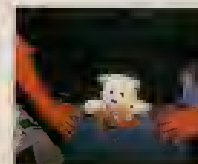
菅沢 あ、コラ！ いいかげんなこと書かないでよ。

官沢 あ、いえ、その、僕は菅沢さんの軍師なので、その、菅沢さんになりきって、いえ、その……。

菅沢 それはいいから、早くニュースフトの原稿書きなさい。

官沢 あ、いえ、その、まだ、デ

あ、それから来月からプレゼントがいろいろ変わるので、欲しいものがあつたらハガキに書いてね。ソフト欲しいとか、城のプラモ欲しいとか、ナモ欲しいとか。



■今月号では、なんかいいものあげる。なんか。編集者が独断で選んだすばらしいなんか。

イスクがですね、送られてきてなくて、写真がですね……。

菅沢 その官沢もやめなさい。＜クイズあて先＞

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSX マガジン編集部  
戦国さばイバラない係

# 笑ウせえるすまん

©藤子・F・シンエイ・中央公論社・TBS  
©1991 COMPILE

MSX2 MSX2+

LA 200 VRAM128K



- たのもしい顔
- 的中屋
- 勇気は

12月10日(火)発売予定 ¥3,980 (税別)

DSオリジナル アクションパズル  
ジャブーンファイト  
アドベンチャーゲーム 遊べるパージョン  
笑ウせえるすまん  
他、いつものコーナー



発売中

- MSXマークはアスキーの登録商標です。
- 編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承ください。

©1991 COMPILE DS-30

# ディスクステーション

Disc station

#31

MSX2 MSX2+

LA 200 VRAM128K

¥1,940 (税別)

## ぽよぽよ

アクションパズルゲーム

MSX2 MSX2+

LA 200 VRAM128K

¥6,800(税別)  
絶賛発売中

## DRAGON QUIZ

RPG ドラゴンクイズ

MSX2 MSX2+

LA 200 VRAM128K

Disc 2枚組  
¥6,800(税別)  
絶賛発売中

バックナンバーのお知らせ  
表示価格に消費税はふくまれておりません

- MSX2、MSX2+MSXturbo R用
- DS1月号(ODつき).....2,980
- DS2 4-12月号 #21-#30.....1,940
- DS #20 #22(ODつき).....2,980
- 創刊準備号-7号、3月号は発売いたしました。
- #8-9、#22は在庫があとわずかです。
- DSSP=季号 夏休み号 秋号 クリスマス号.....3,980
- DSPP=初月号.....4,800
- DSOX=ルーンマスターII 魔導師ツバキ伝説編 北々ん.....3,980
- オリジナルゲーム
- 真・魔王ザルバリアス・ランダーの冒険II.....7,800
- ルーンマスターIII国英伝.....6,800
- ゴルビーのバグライズ大作戦(MSX2 TOWNS版).....6,800
- ドラゴンクイズ.....6,800
- アレスタ2は完売致しました。

- NEC PC-9801VMX以降・EPSON PC286・386シリーズ
- DS98創刊準備号.....2,980
- DS98第1-5号・EX第1-3号.....3,980
- DS98 MAP & CONSTRUCTION.....3,980
- オリジナル=笑ウせえるすまん.....3,980

- 魔導物語・音楽館(税込価格)
- カセットテープ.....2,000
- DAT(デジタルオーディオテープ 1曲おけつき).....2,500

注意!これは、魔導物語のアレンジサウンドが入っているテープでゲームではありません。

購入希望商品の総額+消費税をプラスした金額に送料210円を加えて、現金書留が郵便小為替で、購入希望商品と自分の住所、名前、電話番号を書いて、「大通路」係まで送って下さい。



ガールルッ  
GARRRR...

パフパフ  
PUFPUF...



ガールルッ.....

暗号の作成・解読やコンピュータ  
占い、スポーツの勝敗予想などの  
ゲームが、うんと楽しめてガール  
ルッだぜツ、と。

300  
種類の  
プログラムが  
身につくぜツ。

ターボパワーの  
パソコン講座で、  
友だちに差をつける!!



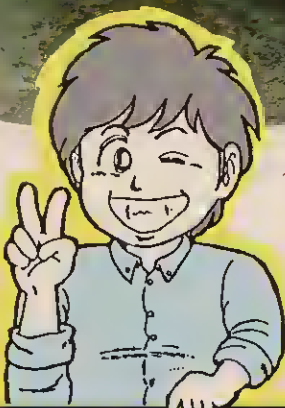
パフパフッ.....

ベーシック言語はばっち  
り学べるし、グラフィック  
スは自由に描けるして、  
文句なくパフパフッ/  
ものだよツ、と。



短期間でベーシック自由自在。  
ファミも明日からパソコン博士。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが  
あれよあれよ」というまに身につくパソ  
ン講座。300種類のレッスンをひとつ  
とつこなしていくうちに、いつのまにか  
ットポイントが上がっていくようなもの。  
ーシックはもちろん、プログラムの設計  
グラフィックもクリアーできるんだ。  
SX対応のパソコン講座でコンピュータ  
由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。



文部省認定通信教育  
**パソコン講座**

すぐ書け、  
よく書け、ハガキ出せ!

びっくりするほど役立つ 案内資料を  
もらっちゃおう。すぐに送るよ。

案内資料  
**無料送呈!**

左のハガキを今すぐポストへ!

(財)電子技術教育協会 〒169東京都新宿区高田馬場4-2-38  
☎03(3200)5713

ミュー・シオス [A1GT及びA1ST+ $\mu$ .PACK専用]

11月末発売予定 予価29,800円(税別)

仕様 16トラック 16MIDIチャンネル

分解能 4分音符=96。

全てのMIDIデータが扱えます。

各種エディット機能。

リアルタイム入力、ステップ入力充実。

操作速度敏速(待ち時間ゼロ)。たち上げ後はディスクアクセス無し。

ループレコーディング。外部同期演奏可能。

最大64KBのEXクルーシブデータのレシーブ、シンク。

入力可能音数=数万音

特殊な入力モードも豊富

小節パターンを並べて曲とする

パターン入力モード。

キーボードは弾けなくても微妙なノリの欲しい方に

ノートデータ(コードも含む)だけを先に入力しておき、

後でノートのタイミングだけを一本指リアルタイム入力。

# $\mu$ ・SIOS

T3/01

## $\mu$ .PACK

ミュー・パック [A1ST]専用

年末発売予定 予価19,800円(税別)

パナソニック、A1STをA1GT並みの性能にするカートリッジ。

内容 MIDI I/O+256キロバイトRAM+拡張BASIC ROM

SAURUS LUNCH  $\mu$  #1

「 $\mu$ -SIOS専用データ集」

発売予定 3,400円(税別)

SAURUS LUNCH Vol.5

MSX.FANとびら絵CG特集

11月10日発売予定 3,400円(税別)



CO・DEUZ COMPUTER CO.,LTD.

株 ビッツ  
株 コデュー・コンピュータ

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東宮/バレス神宮401 TEL.03(3479)4558 FAX.03(3479)4117



アスキー・ムック

ゲームデザイナー  
シナリオライター...ゲームづくりの舞台裏  
をのぞいてみたい方へ'93  
ゲーム業界  
就職読本ゲームを仕事に  
したいと考えている方へ

小学生のときゲームセンターを知り、中学時代に「スーパーマリオ」に熱狂し、高校時代に「ドラクエ」に夢中になった人たちが、いま、「オトナ」になろうとしている。そんな彼らの多くが、「大好きなコンピュータゲームを仕事にしてみたい」「今度は自分がゲームを作り、人を感動させたい」と考えるのは、自然のなりゆきなのだろう。

好評発売中

平林久和著 定価1,200円(税込み)

ゲーム業界に憧れている人、疑いを持っている人、そしてゲーム業界に行こうかどうしようか迷っている人。それぞれがそれぞれの好奇心に応じて参考になる、コンピュータゲーム世代の社会人予備軍にぜひ読んでもらいたい1冊。

## 《内容》

- 有名クリエイター(中村光一、遠藤雅伸、田尻 智)が語る  
「名作ゲームの作り方」
- 企画書・開発室など秘密データを一挙公開
- 人事担当者・開発責任者にホンネでインタビュー  
「いま必要な人材とは？」
- 就職活動に絶対必要!! ゲーム業界の常識
- ゲームメーカー85社の会社案内&就職データを網羅
- 就職試験小論文テスト攻略法

# 悩めるプログラマたちへ。

## MSX turbo Rのスーパーバイブルをどうぞ。

MSXの楽しさを飛躍的に進化させた[MSX turbo R]の仕様を公開。さらに、日本語MSX-DOS2も解説し、MSXView、MSX-MIDIなどのスペックをも初公開しました。『MSX-Datapack turbo R版』は、MSX turbo Rの公開可能な全仕様とサンプルプログラムをセットにした『MSX-Datapack』の続編。この2本は、プログラマ必携のMSXバイブルになっています。



近日発売予定

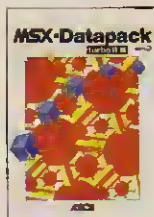
MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版  
[エムエスエックス・データパック・ターボオールバージョン]

## MSX-Datapack turbo R 版

価格12,000円(送料1,000円)

### ■内容:

- マニュアル編……MSX turbo R(ハードウェア、BASIC、BIOS)、MSX-DOS2(コマンド、Disk BASIC、ファンクション、プログラムインターフェイス、日本語処理)、MSXViewの機能と構成、基本データ構造、ディスプレイマネージャ、ビットブロックマネージャ、グラフィック、フォントパック、MSX-MIDI(ハードウェア、BASIC)、R800インストラクション表など
  - ソフトウェア編……ファイルハンドルの使用法(アセンブラ)、MSXViewアプリケーションの作成法(アセンブラ、C)、MSX-MIDIアプリケーションの作成法(アセンブラ)、メモリマップの使用法(アセンブラ)など
- 対応機種:MSX turbo R ■対応OS:MSX-DOS2 ■メディア:3.5-2DD



MSX、MSX2、MSX2+のスペックシートMSX-Datapack [エムエスエックス・データパック]

## MSX-Datapack

価格12,000円  
(送料1,000円)

好評発売中

### ■内容:

- マニュアル編……ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど
  - ソフトウェア編……拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
- 対応機種:MSX、MSX2、MSX2+  
■対応OS:MSX-DOS1  
■メディア:3.5-2DD

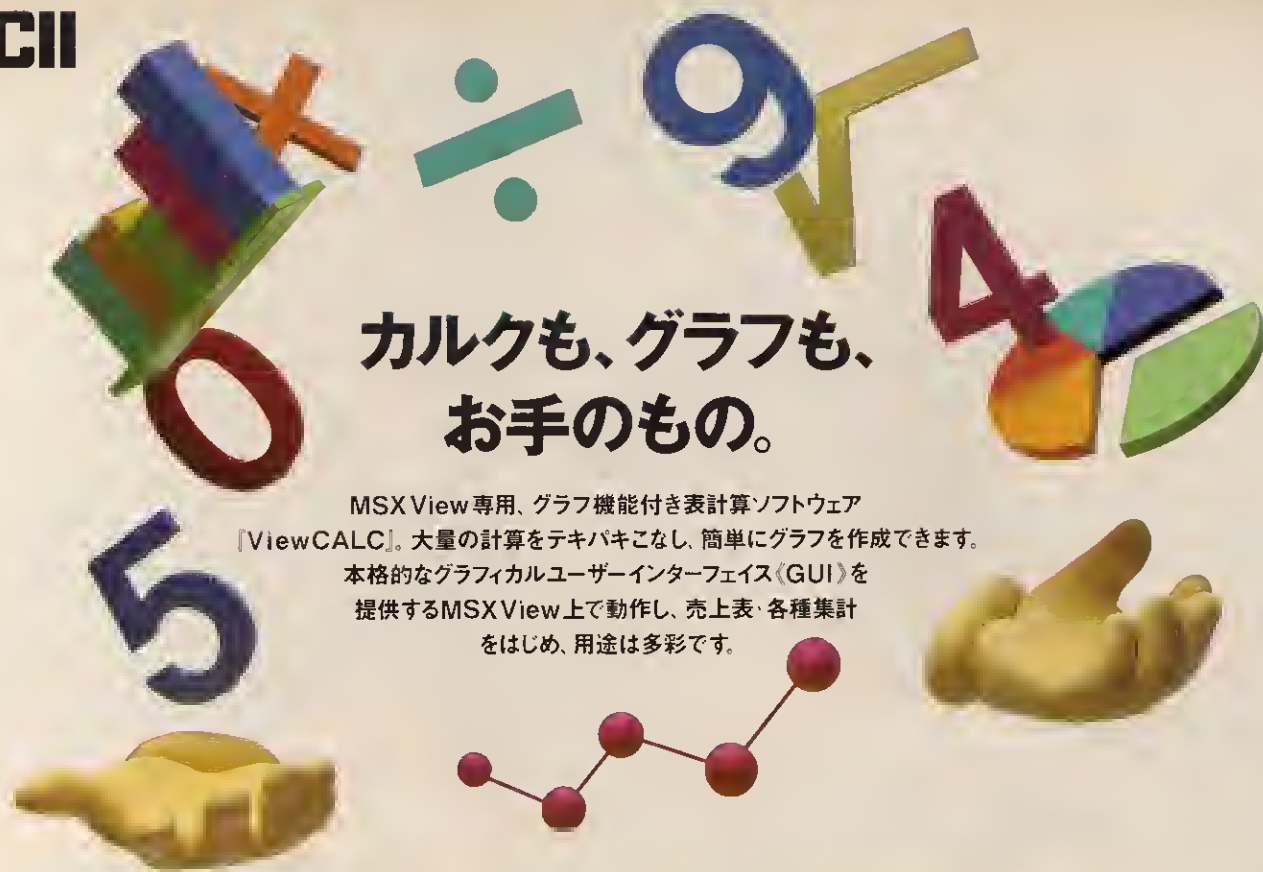


【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。◆全国有名パソコンショップでお求めください。



# ASCII



## カルクも、グラフも、 お手のもの。

MSXView専用、グラフ機能付き表計算ソフトウェア  
「ViewCALC」。大量の計算をテキパキなし、簡単にグラフを作成できます。  
本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス「GUI」を  
提供するMSXView上で動作し、売上表・各種集計  
をはじめ、用途は多彩です。

### MSX ViewCALC

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC「ビュー・カルク」

新発売

MSX turbo R専用  
MSX turbo R

価格14,800円  
(送料1,000円)



「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。  
(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum, max, modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)/マニュアル一式

必要

本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。  
ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

### MSX 増設RAMカートリッジ 価格30,000円 (送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R

「ViewCALC」、「MSXView」をご使用になる時、「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。

\*注意 MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス  
MSXView「エムエスエックス・ビュー」

### MSXView

MSX turbo R専用  
MSX turbo R

価格9,800円  
(送料1,000円)



マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス「GUI」を提供する「MSXView」。テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■特長：●マウスによる簡単操作が自慢/マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス/「MSXView」対応ソフトなら使用方法はすべて統一、異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：システムディスク(3.5-2DD)/OverVIEWディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

高速で大容量のメディア(HD)をサポートMSX HD Interface「エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス」

### MSX HD Interface

価格30,000円  
(送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。「ViewCALC」や「MSXView」のシステムファイルおよびデータを保存しておくのに便利です。MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応。

■対応機種：国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。  
▶「HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、株式会社アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

【ご注意】FS-AIGT(松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

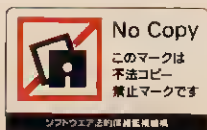
自分で 買いなさい!

# 知ってますか!! ソフトウェアは著作物

コピーを一つ下さいな。

わくわくドキドキのゲームソフト、勉強の理解をすすめる教育ソフト、めんどうな仕事を助けるビジネスソフトなどは、すべて知的創造物として著作権法で保護されています。豊かなクリエイティブな社会を造るには、知的創造者の権利がきちんと守られなければなりません。

〈無断複製はよりよいソフトウェア開発を阻害します。〉



## ACCS

コンピュータソフトウェア著作権協会  
Association of Copyright for Computer Software

〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

著作権ホットライン TEL 03-3839-8783 FAX 03-3839-8764





## 《会員会社一覧》

アーケシステム(株)	株クエスト	株ジャストシステム	日本コンピュータシステム(株)	株ポニーキャニオン
株アートデック	株クリエイトワフ	株数研塾ネットワークシステム	株日本テレネット	マイクロウェア・システムズ(株)
株アーマツ	株クレオ	株スキップトラスト	日本デクスタ(株)	株マイクロキャビン
株アカウンティングソフト	株呉ソフトウェア工房	株スタジオバンサー	日本ナレッジ・ボックス(株)	マイクロソフト(株)
株アシスト	株グレイト株	株ステラシステム	日本ファルコム(株)	株マイクロソフトウェア・アソシエイツ
アシュトン・テイ(株)	株グローディア	株トラフォードコンピューターセンター(株)	日本マイコン販売(株)	株マイクロプロローズジャパン(株)
株アスキー	株ケーエスピー	株ズーム	日本ワードパーフェクト	株まつもと
株アドミラルシステム	株ゲームアーツ	株セガ・エンタープライゼス	株ハウテック	株緑電子
株アルシスソフトウェア	株光栄	株ソフトウイング	株ハドソン	株ミリオンエンタープライス(株)
株イーディーコンプライブ(株)	株工画堂スタジオ	株ソフトウェアジャパン	株ハル研究所	株メガソフト
株イメージニア(株)	株構造システム	株歩人コミュニケーションズ(株)	株バックス	株メタテクノ
株イメージテクノロジー研究所	株コスモス・コンピューター	株ソフトバンク(株)	株パーシモン	株モーリン
株インターコム	株コナミ(株)	株ソフトヴィジョン	株パーソナルメディア(株)	株ライトスタッフ
株インテリジェントシステムズジャパン(株)	株コマキシステム研究所	株ソフトプロ	株バル教育システム(株)	株ラウンドシステム研究所
株ヴァル研究所	株コンパイル	株ソフト屋しゃんばら	株ヒーズ・ジャパン(株)	株ランドコンピュータ
株ウィンキーソフト	株コンピュータ・ニュース社	株タケル	株日立ハイソフト	株リード・レックス
株エー・アイ・システムプロダクト	株サイバネットシステム(株)	株大学生協東北事業連合	株ビービーエス	株リギーコーポレーション
株エー・アイ・ソフト(株)	株サムシンググッド	株ダイナウェア	株ビクター音楽産業(株)	株リバーヒルソフト
株エー・エス・ビー	株山陰ソフトウェア(株)	株ダイナミック企画(株)	株ビッツ	株リョーサン
株エーシーオー	株デザイン・ソフト	株ダットジャパン(株)	株ビンダ	株ロータス(株)
株エービー・サーブ(株)	株シーアンドシー	株ツァイト	株ビー・シー・エー(株)	
株エス・ビー・エス	株シー・エス・ケイ	株ティーアンドイー・ソフト	株ファミリーソフト	
株エデュカ(株)	株シエラオンラインジャパン(株)	株テクノソフト	株ファルコム(株)	
株エニックス	株システムサイト	株テックソフトアンドサービス(株)	株御風雅システム	
株FA・システムエンジニアリング(株)	株シシステムセンター	株デービーソフト(株)	株フェイスインターナショナル	
株エム・イー・シー	株シシステムソフト	株デアイエス	株富士ソフトウェア(株)	
株エルゴソフト	株シシステムハウスミルキーウェイ	株デザインオートメーション(株)	株富士通ビー・エス・シー	
株オービックビジネスコンサルタント	株シヤノアル	株デジタル・リサーチ・ジャパン	株ブラザー工業株タケル事務局	
株大塚商会	株新学社	株電波新聞社	株ブレイングレイ	
株金子製作所	株新企画社	株東京コンピューター・システム	株プロダグ・バンドジャパン	
株カブコン	株シンキング・ラビット	株徳間書店インターメディア(株)	株プログラム企画サービス(株)	
株亀島産業(株)	株ジー・エー・エム	株日本エス・イー(株)	株ヘアドクター発毛科学研究所	
株管理工学研究所	株ジェイディック	株日本科学技術研修所	株ポーランドジャパン	
株キャリアラボ	株ジェプロ	株日本化薬(株)		
株ギャラクシー	株ジャスト	株日本クリエイト(株)		

顧問弁護士 森本紘章

〈91. 9. 20現在〉

9月20日現在、159社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております



特集

A

1GT





# 解析委員会

512キロバイトもの大容量RAMと、グラフィカル・ユーザー・インターフェースの環境をもたらしてくれるMSXView、そしてMIDIを装備して登場した、パナソニックの『FS-A1GT』。確かにスペックは凄いいけれど、だから何ができるようになったわけ？ そのあたりのことを解き明かそうと、A1GT解析委員会が発足した。



# 機

# 能充実のA1GTだ!

MSXViewだ、MIDIだと、『A1GT』で気になる機能は多いけれど、まずはマシンの基本的な部分からチェックしていこう。過去のA1シリーズでも好評の、内蔵ワープロやPCMツールなど、マシン単体で使える機能も多いのだ。“どうせオマケでしょ?”なんて、なめてかかってはいけない。

## スペックを紹介

先月号の記事を読んでいない人のために、ちょっとだけA1GTのスペックを紹介するね。右ページに掲載した写真を見れば予想はつくように、基本的な部分はA1STと同じ。感覚的にはマイナーチェンジを施されたマシンといえる。

では、どこが変わったのか。まずはRAM容量が、2倍の512キロバイトになった。といってもBASICで扱えるのは従来どおりの64キロバイト。さらにいうなら、BASICのROMとアドレスが重なる32キロバイトと、ディスクドライブのワークエリアなどが差し引かれ、実際にプログラムに使えるのは28キロバイト弱といったところだ。

それでも、メモリーが増えたことによる恩恵は多い。マシン本体に内蔵された、MSX-DOS2がサポートするRAMディスクの容量が、従来のA1STより256キロバイト増えることになるからだ。このメモリー空間は、このあとのページで紹介するMIDIやMSXViewなどで、有効に使われる。そして、今後開発されるであろう、各種のアプリケーションソフトでも、積極的に利用されるだろう。

次に、MIDIが標準で搭載されたことも意義深い。また、それにもない、BASICの命令も拡張され、従来のFM音源をコントロールす

る感覚で、MIDIを操作することも可能になった。あとのページで紹介する、BIT<sup>2</sup>から発売される専用のシーケンサーソフトを使えば、プログラムの知識なしに音楽を演奏することもできる。音源自体はべつに用意する必要があるけれど、かなり安価にMIDIシステムを組めることは間違いない。MIDI端子の増設にともない、従来あったオーディオ&ビデオ端子が、スマートにRGB端子と組み合わせられたことにも、注目したい。

ユーザーにとって、A1GTがもっとも変わったことといったら、やはりMSXViewが内蔵されたこと。マシンの電源を入れた瞬間に、内蔵ソフトのメニュー画面やBASICの無味乾燥な画面ではなく、視覚的にファイルを管理するVShellが起動されることは衝撃的だ。ファイルをコピーしたり、削除したりという基本的な操作から、さまざまなアプリケーションを実行することまで、すべてこのVShellの状態から、マウスなどでコマンドを選択する要領で操作できる。A1GTに内蔵されるにあたって、パッケージ版にはなかった、DOSのコマンドを直接実行する機能も、追加されている。

とまあ、以上がA1GTの新しい機能。簡単にまとめれば、RAM容量が256キロバイト増えて、MIDIとMSXViewを内蔵したということ。

これで価格が9万9800円[税別]と、A1STから1万2000円のアップ。かなり納得のいくマシンではないだろうか。なお、従来のA1STユーザーのために、増設ぶんの256キロバイトRAMとMIDIを内蔵したカートリッジ「μ・PACK」が、BIT<sup>2</sup>から発売される。その開発状況などは、あとのページで紹介するので、楽しみに。

## 内蔵ワープロは一級品

A1GTに何をともて購入するかは、人それぞれだと思うけれど、とりあえず手にしたからにはマスターしておきたいのが、本体に内蔵された日本語ワープロ機能。内容はA1STに内蔵されたものとまったく同じだけれど、ここでもう一度チェックしておきたい。

VShellの画面から内蔵ソフトを選択すると、A1ユーザーにはすっかり馴染みのメニュー画面が表示される。ここで、用意されたワープロは3種類。標準、初級、レッスンだ。キーボードに触れるのはじめて、といった人なら、迷わずレッスンを選択しよう。マシンに付属する、レッスンデータの入ったディスクをセットすれば、ワープロ入門コースのはじまりはじまり。日本語の入力方法から、各種のキーの役割まで、丁寧に教えてくれる。

ある程度慣れてきたら、常に画

面の上半分にワープロの機能が表示される初級で。さらに、標準コースへと進みたい。もともと、かなり初級ユーザーをイメージして作られたワープロのようなので、2〜3日も使っていれば、標準を選んでも何の差し障りもないはず。画面の表示文字を小さくして、大量の文書を一度に表示する縮小モードもあるので、長い文章を書くときなどは活用しよう。

ちなみに、このワープロに用意された機能は、複写、移動、削除、検索、置換、文字装飾など、およそ考えられるものすべて。漢字変換辞書も含めたソフトが、ディスクではなくROMで供給されることもあって、処理スピードもMSXでは速い部類に入る。

さらに、別売りのカラーサーマルプリンター「FS-PC1（価格5万9800円[税別]）」と組み合わせれば、カラー印刷も可能。文書中にイラストを取り込んだりといった小ワザもサポートしている。

パナソニックとしても、このワープロにはかなり自信を持っているようで、同社のワープロ専用機「U1シリーズ」とのデータコンバート機能を持たせたりもしている。また、操作を容易にするために、“実行”や“取消”といった、本来はMSXにないキーを、わざわざキーボードに割り当てたということも画期的だ。



このほか、日本語ワープロとともに用意された、アドレス、ネームカード、AVラベルを管理する簡易データベースソフトも、ホームユースには十分な機能を持っている。一般に、MSX用の実用ソフトは少ないと思われるけれど、ホームパソコンといった位置づけで使用するぶんには、こうした内蔵ソフトは、意外な実力を秘めているといっていいいだろう。

## PCMも見のがせない

内蔵ワープロが、A1GTの実用面を際立たせるものだとすれば、遊びの要素を色濃く持つのがデジトックツール。これは、turbo RがサポートするPCMの録音再生機能を、手軽に楽しむために用意されたものだ。マシン本体にマイクが内蔵されているので、新たに用意する必要があるものは皆無。A1GTに向かって“オーイ!”と声を張り上げれば、その瞬間にPCMのデータとしてサンプリングされる。また、外部マイクを接続するための端子も用意されているので、音質にこだわるなら、専用のマイクを用意すればいいね。

さて、PCM機能で“遊ぼう”というからには、ただ単純に音声を録音しただけじゃおもしろくない。それなりにデータを加工できなくては、意味がないね。デジトックツールが持っているのは、録音と再生(って、当たり前だけど)、逆転再生、エコー(ほらほら、おもしろそうでしょ?)、スピード変更、データの部分削除などなど。画面には録音データの波形が表示され、部分的に範囲を指定して編集処理することも可能だ。ノイズが入った部分を、目(画面)と耳(音声)で確認しながら削除したり、おもしろい部分だけを繰り返し再生したりもできる。それぞれの操作は、マウスやジョイスティック、カーソルキーを使って、画面上で機能を選択するだけだから、とっても簡単だよ。

こうして編集したデータは、フロッピーディスクにセーブしよう。音声データの形式を、デジトック専用の“ツール”から“BASIC”に切り換えれば、自作プログラムの中でPCMデータを再生することも可能になる。電源を入れると、“コンニチハ!”なんて喋るA1GTだとか、ゲームがはじまるときに“ブラストオフ!”なんて叫ぶシューティングゲーム(って、どっかにあったけど)だって、できてしまうわけだ。

また、エコー処理をしてセーブしたデータを読み出し、さらにエコーをかけて再生すると、二重、三重のエコーがかけられる、なんてワザもある。さらに、編集中のデータに、ディスクにセーブされたデータを合成したり、結合したり。ほとんど原型をとどめないまでに、音声データを加工して遊んでしまおう。PCMだから、音質の劣化もないし、セーブしたデータは半永久的に残る。これは遊び甲斐のあるツールだよ。

## CGツールはプロ仕様?

デジトックとともに、A1GTを楽しむためのものがグラフィックツール。かつては『ビデオグラフィックス』という商品名で、パッケージ販売されていたソフトの改良版だ。それだけに、グラフィックツールとしての完成度の高さには定評がある。

操作は、キーボードとマウスとジョイスティックの3とおり。自分の使い慣れたものを選べばいい。必要に応じて画面にメニューが表示され、そこから機能を選択して絵を描いていく。描画モードのときには、余分なメニューは一切表示されず、画面いっぱいに絵が描けるのがいい。

メニュー自体は非常にコンパクトになっていて、はじめに表示されるメインメニューから、さまざまなサブメニューが開いていくという方式。各機能を意味するアイコンもわかりやすいので、マニュアルを読まなくても、なんとなく

使っているうちに覚えてしまいそう。指定した範囲を、拡大、縮小、回転コピーしたり、絵の中に文字を表示したり、イメージスキャナー(別売り)を使って写真やイラストを取り込んだり、なんて機能も持っている。

と、ここまでは、正直いって、ある程度の完成度を持つグラフィックツールなら、どれもがサポートしている機能。ところが、A1GTには隠しワザがある。それが、デジトックツールとからめて遊ぶ、電子紙芝居だ。あらかじめ用意した画面データと音声データを組み合わせ、MSXで紙芝居を実現しようというもの。場面のツナギにメッセージを表示したり、グラフィックを表示する時間を調節したり。使えるコマンドはロード、ループ、ウェイト、ポーズの4種類だけだけれど、思いのほか、凝った演出も可能になる。

とまあ、マシンに付属するソフトだけでも十分に楽しめるのが、ホームパソコンのA1GTなのだ。





# MSXViewでGUI体験

turbo R対応の本格的GUIソフトとして誕生したMSXView。ニューマシンFS-A1GTに搭載されるにあたって、若干の改良がなされたようだ。そこで、ここではMSXViewを再度検証するとともに、対応アプリケーションソフトの第1弾『ViewCALC』のレポートもお届けする。

## A1GTとViewは最強コンビ

GUIやMSXViewといった言葉はこれまでMマガ誌上で何度も取り上げてきただけに聞き覚えのある人も多いと思うが、ここでもう一度だけおさらいしておこう。

GUIとは、グラフィカル・ユーザー・インターフェースの略。これはマウスなどを操作して、アイコンと呼ばれる視覚的に表わされた記号を指し示すことによってファイルの管理や起動などを行なうユーザーインターフェースのことで、MSXViewはそのMSX版と考えてもらっていい。

MSX用のオペレーティングシステムとしてはMSX-DOSが代表的だけど、キーボードを使ってコマンドを入力していくMSX-DOSとは違い、MSXViewの場合はマウスひとつで操作することができる。操作が簡便でわかりやすい、というところがMSXViewの最大のメ

リットなわけだ。

さて、ここからはMSXViewとA1GTの関係について解説していこう。GUIの能力をいかに発揮させるためには、できるだけ大きなメモリ空間が必要となる。そこでA1GTには、MSXViewの機能性を高めるためのさまざまな工夫がなされている。

まず挙げられるのが、MSXViewの本体部分のほとんどがROM化されたということ。詳しい内容については、96ページ以降の『テクニカル・アナリシス』の記事を参照してほしいんだけど、A1GTにはMSXViewのシステムなどが入ったROMディスクがCドライブとして用意されていて、電源オンですぐにビジュアルシェルが立ち上がるようになっているのだ。ちなみに、A1GT内蔵のワープロやPCMツールなども、ビジュアルシェル上

で起動できるようになっている。

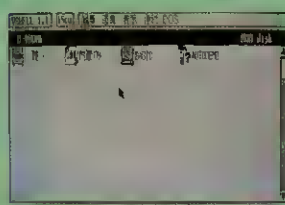
またメインRAMが512キロバイトに増え、RAMディ

●A1GTに付属しているMSXViewはシステム部分がROM化されているため、電源オンですぐにビジュアルシェルが立ち上がる。操作性も上々だ。

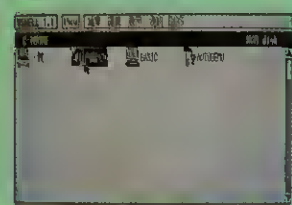
## マウスひとつで簡単操作

仰々しいキーボードを使わなくても、マウスだけで操作することができるのがMSXViewの最大の利点といえる。キーボードのカーソルキーなどを使って操作する

ことも可能なんだけど、はっきり言って操作性が極端に落ちるのでお勧めできない。MSXViewを使いこなすためには、マウスが必需品といっていいただろう。



●ビジュアルシェルでは、ファイルなどがアイコンで表示される。



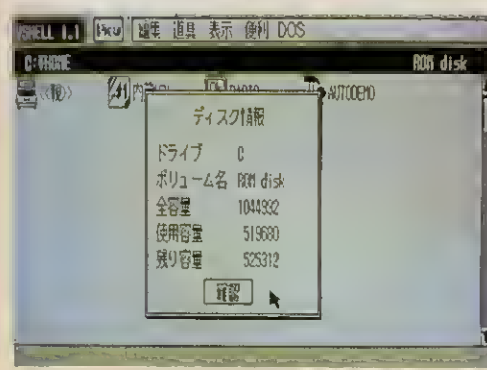
●実行したいファイルや命令をマウスでクリックするだけでオーケー。

スクの利用価値がさらに高まったことも見逃せない。ソフト本体のROM化とRAMディスクの大容量化によってメモリ空間が格段に広がったことで、MSXViewをとりまく環境は飛躍的に向上したといっていいただろう。

そのほか、ソフト面でも細かな

改良が加えられた。MSXViewの起動中に、MSX-DOS2のコマンドを実行できるようになったのだ。

A1GTとのコンビネーションでさらにパワーアップしたMSXView。これから各種アプリケーションの機能について解説していこう。





## 操作性重視のテキストエディター

### 標準 ViewTED

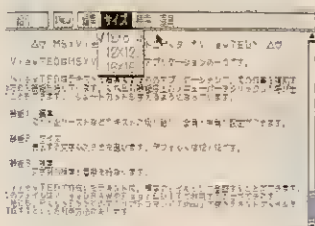
MSXViewの文章作成部門を一手に引き受けるのがこのViewTEDだ。機能は必要最小限のものにとどめられていて、操作性を重視した作りになっている。

ViewTEDは日本語の文章を作成するための、テキストエディターと呼ばれるツールだ。

文章作成ツールといえばまずワープロが思い浮かぶけど、テキストエディターがワープロと違うところは、文章を作成するための必要最小限の機能しか用意されていないところ。飾り文字や書体の変更、図や表の作成などのような機能はなく、機能面よりも操作性、つまり文章の書きやすさのほうに重点を置いた作りになっている。

ViewTEDで使える編集機能は、単語の検索や置換、文章の複写や

切取のほか、MSXViewのシステムが持っている単語登録や外字作成などのデスクアクセサリを利用できるようになっている程度。ただ、画面に表示する文字のサイズを12×8ドット、12×12ドット、

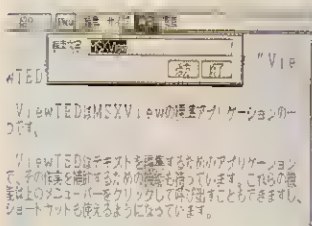


■文字のサイズを一番小さくしてみたところ。長文を書くときはこのほうが便利。

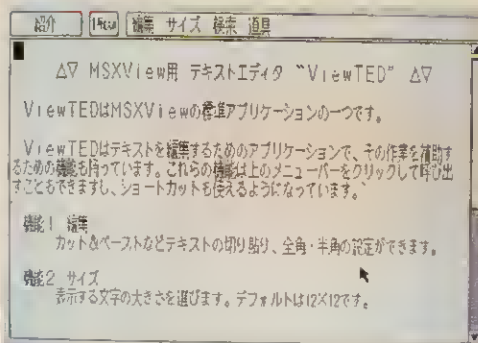
◆機能的にちょっと物足りないなー、と思うかもしれないけど、主要な機能は押さえられているので不便は感じない。むしろ操作感覚の軽さが気持ちいい。

16×16ドットの3種類の中から選べるなど、編集効率をアップするための工夫がなされている。

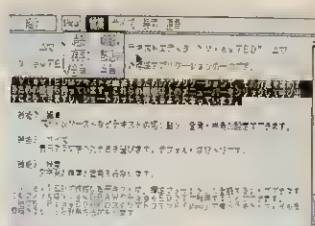
ViewTEDで作成された文章はテキストファイルの形で記録でき、



◆「MSXView」という文字列を検索中。処理スピードはなかなか速い。



MSXViewのほかのアプリケーションソフトや、A1GTに内蔵されているワープロなどで自由に加工できるようになっている。



◆メニュー選択や範囲指定などをマウスで行なえるのが便利に感じ。

## 正確に描ける図形プロセッサ

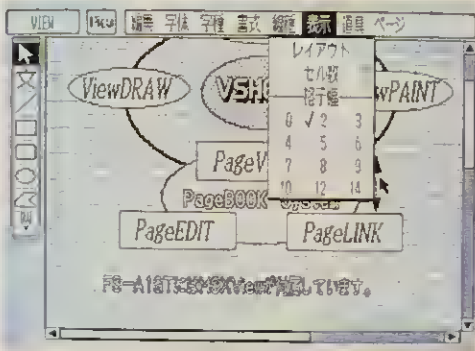
### 標準 ViewDRAW

図形や表などをデザインするときに威力を発揮するのが、このViewDRAW。たんに図形を描くだけでなく、重ね合わせや修正など複雑な処理もできるのだ。

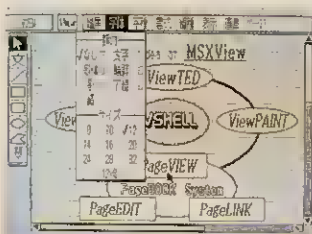
ViewDRAWは、図形や表などを正確に作成するためのツール。ただ描くだけでなく、複数の図形や表の重ね合わせや、形の修正などが自由自在に行なえるのが大きな特徴だ。

ViewDRAWでは、図形のひとつひとつ

◆画面に引かれている格子線は図表を正確な比率で描くためのもの。格子と格子の間隔を変更したり、あるいは消してしまうこともできるぞ。

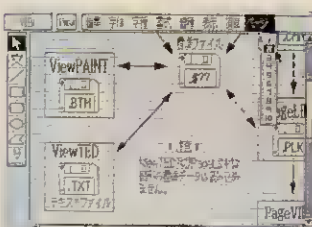


つがそれぞれ独立した透明なセル(シート)上に描かれるようになっている。図表1ページにつき256枚のセルが重ねられていて、1枚



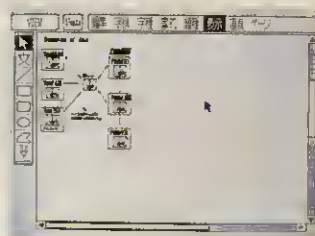
◆太字や斜体、影など、文字装飾は全部で6種類用意されている。

のセルにつき図形をひとつだけ描くことができるようになっている。なぜこんな方式を取っているのかというと、図形どうしの重ね合わせ処理などが容易に行なえる、ということと、まわりの図形に影



◆ページング機能をうまく活用すれば、ディスクマガジンもどきができるかも。

◆編集中の画面の全体像を把握するための、レイアウト表示機能もある。



響を与えずに特定の図形だけを編集することができるからなのだ。

また、より美しく、正確な図表を作成するために、画面に一定の比率で格子線が引かれている。描く図形に合わせて格子の幅を自由に変更することもできるのだ。

それから、文字の書体や文字装飾のパターンの組み合わせによって、多彩な文字表現ができるようになっているのも売りのひとつ。そのほか、ひとつのファイルにつき10枚ぶんの画面を編集することができるページング機能なんてもあるのだ。

## モノクロのグラフィックエディター

標準

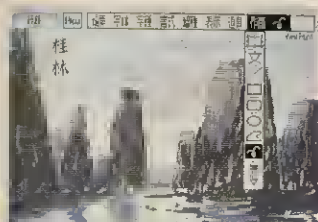
# ViewPAINT

Viewシリーズのグラフィック部門をつかさどるのが、このViewPAINT。単体で使用する以外にも、ViewDRAWなどで作成した図表の修正にも活用できる。

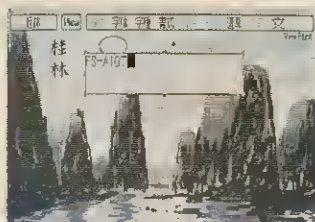
ViewPAINTはドット単位で図形を描くためのグラフィックエディターだ。使える色は白黒の2色だけとややさびしく、用途としては単体で作画をするというよりも、MSXViewシリーズの各種アプリ

ケーションツールで作成したファイルを修正したり、加工したりするためのツールと考えたほうがいいだろう。

MSXViewのアプリケーションツールで作成したMSXView標準

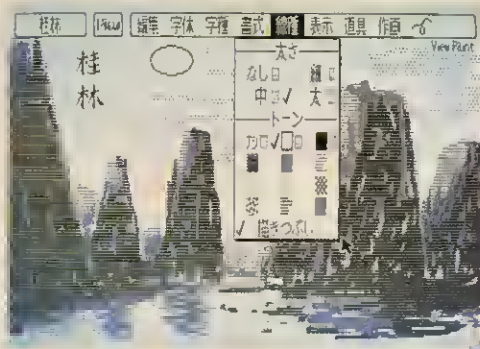


★ViewDRAWと同様、図形の作画機能が充実しているのが特徴のひとつかな。



★画面内の一部を範囲指定して、そこに文章を入れることができる。

●使える筆には4種類の太さがあり、また12種類のトーンで塗り分けることができる。モノトーンでも、これだけあればけっこういろんな絵が描けそう。



ファイルならば、メニュー内の「組込」を選ぶことによって読み込めるようになっている。そのため、文章はViewTED、図表はViewDRAWで作成して、その仕上げとグラフィックの加工にViewPAINTを用いるのが一番理想的なパターンだといえるだろう。

それでは、ViewPAINTの機能について説明しよう。単色しか使えないという欠点はあるものの、描画機能はけっこう充実している。12種類のトーンと4種類の太さの筆が使えるほか、一部分を拡大

してドット単位で細かく修正する機能がついている。また、画面中の特定の部分を範囲指定して、その部分の図形を拡大、縮小したり、そこに文字を入れたりすることができる。

また、文字表現に関する機能はViewDRAWとまったく同等だ。使える書体は、欧文書体が4種類に日本語書体が3種類。さらに文字装飾のパターンは6種類もあるので、かなり多彩な表現が可能になっている。

## ディスクマガジン編集用ツール

標準

# PageBOOK

MSXView上でディスクマガジンのようなものを作成するためのツールを集めたのが、PageBOOK。3本のソフトウェアによって構成されているのだ。

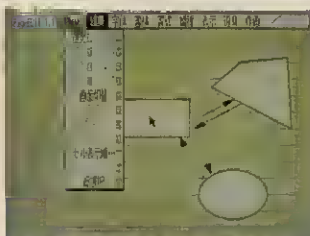
PageBOOKとは、ディスクマガジンを編集するために用意された3種類のアプリケーションツールの総称である。PageBOOKというプログラムがあるわけではなく、PageEDIT、PageLINK、PageVIEWの3本のソフトウェアを使って、編集作業をしていくのだ。

まず、PageEDITは、本のひとつひとつのページを編集するためのツールだ。これは前のページで説明したViewDRAWに、各ページごとの結びつきを設定するためのサブスクリプトコマンドというものが加えられたもの。設定のしかた

によっては、ちょっとしたアニメーションの処理などもできるようになっているのだ。

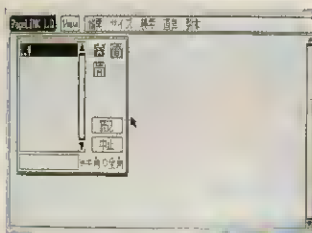
PageLINKは、各ページに番号を割り振って、順番に並べるためのソフトウェア。製本の役割を果たすものだ。

●モニター画面上に出力されている「本」を、マウスを使って「読む」。使いようによっては、紙をとじた普通の本よりもバリエーションに富んだ本が作れるかも。



★PageEDITの操作方法は、ViewDRAWと一緒なので問題ないだろう。

●PageLINKは、ページの並び順などを指定して製本するためのツールだ。



そしてPageEDIT、PageLINKの2本のツールで作成した本を読むためのツールが、PageVIEWにあるのだ。





# 表計算アプリケーションソフト

別売

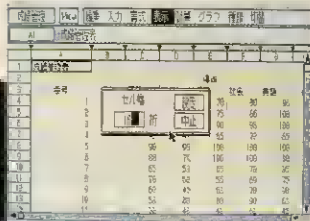
## ViewCALC

最後に、MSXView専用アプリケーションソフトとして発売された表計算ソフト『ViewCALC』を紹介しよう。もちろんA1GTでも使えるぞ。

さて、ここまでA1GTに搭載のMSXViewに標準で付属しているソフトウェアを紹介してきたが、最後に対応アプリケーションソフトの第1弾として、つい先日発売された『ViewCALC』について説明しようと思う。

ViewCALCは、グラフ作成機能付きの表計算ソフトで、価格は1万4800円[税別]。このソフトにはMSXViewのシステム自体は添付されていないので、MSXView本体がないと使うことができないようになっている。したがって、従来のパッケージ版のMSXViewを使っている人はソフトを起動する前に、まずViewCALCのプログラム

セルの幅や数値の桁数など、表示方法をいろいろ変更することができる。



項目	数量	単価	合計
りんご	10	120	1200
バナナ	20	80	1600
みかん	30	60	1800
梨	40	50	2000
葡萄	50	40	2000
オレンジ	60	30	1800
パイナップル	70	20	1400
イチゴ	80	10	800
ブルーベリー	90	10	900
合計			14800

■編集機能は、ほかのMSXView用アプリケーションツールと同等だ。

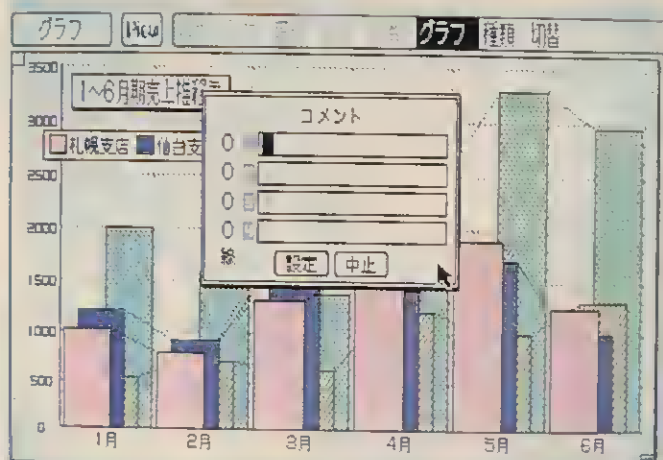
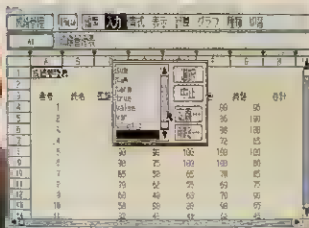
が入ったディスクにMSXViewのシステムをインストールする(組み込む)作業が必要となる。

でもA1GTの場合は、あらかじめMSXViewのシステム部分がROM化されているおかげで、そのまま起動させることができる。これは将来、またべつのMSXView対応のアプリケーションソフトが発売された場合にも同じことがあてはまるわけで、パッケージ版のユーザーはくやしいかもしれないけれど、A1GTのほうがちょっとおトクだといえる。

さて、ViewCALCは、ワークシートと呼ばれる縦横に区切られた表の各項目(セル)に数値データを記入していき、その数値データをもとにいろんな計算をさせたり、グラフ化させたりすることができるものだ。

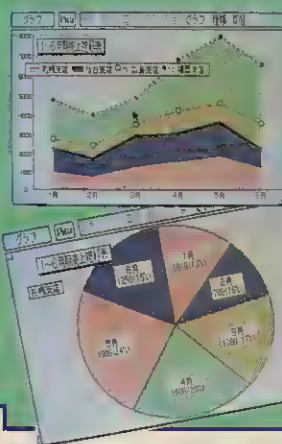
ワークシートの大きさは、縦方向が128行、横方向が64行。セルに

■用意された関数は52種類。計算に使うセルの範囲と出力先を決めよう。

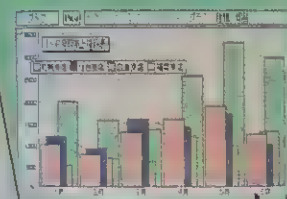


◆ビジネスユースでの使用にも十分に堪え得る、本格的な表計算ソフトだといえる。

## データのグラフ化もバッチリ



ViewCALCの大きな強みは、データをグラフ化することができる。棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3つがあり、表示のしかたもいろいろ工夫できるのだ。



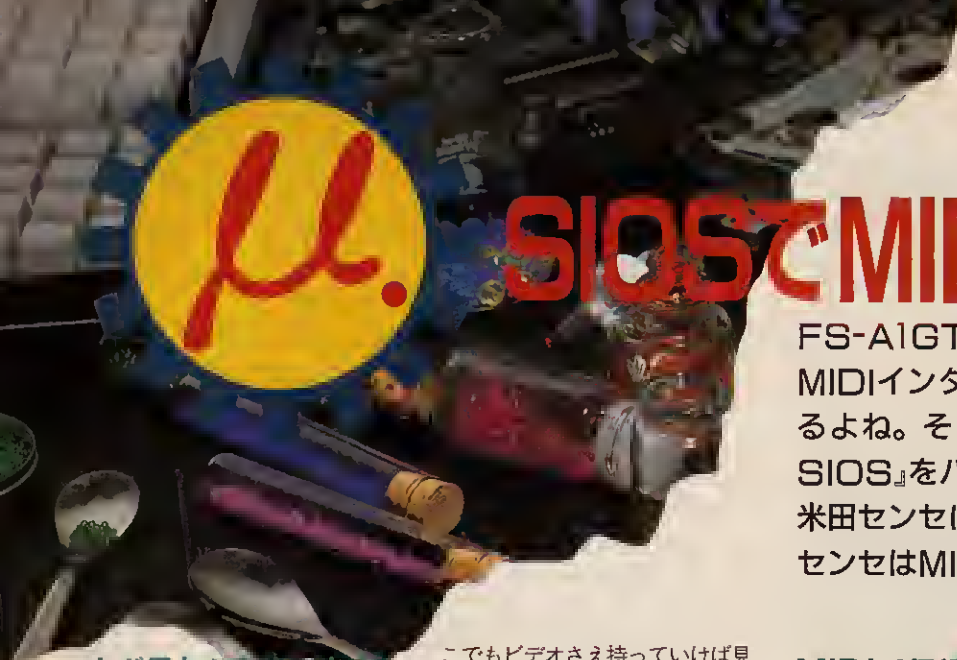
は数値データのほかに、ワークシート内の特定の部分の数値データを使って演算させるための計算式を書き込むこともできる。

計算式としては、金利計算や平均値の算出などに使える52種類の関数があらかじめ用意されているほか、加減乗除の記号を使ったり、関数を組み合わせたりするなどしてユーザーがオリジナルの関数を定義することもできるようになっている。

ビジネスユースとしても十分に活用できるこのViewCALCだが、趣味の世界でも、たとえばF1のドライバーズランキングとか、プロ野球選手の成績データとか、いろんな方面での用途がありそうだ。

■発売が遅れていてちょっと心配させられたけど、ようやく先日までたく発売されたのだ。価格は1万4800円[税別]。





# μ. SIOSでMIDIを楽しもう!

FS-A1GT(以下A1GTと略)の目玉のひとつに、MIDIインターフェースがついたことがあげられるよね。そこで、A1GT専用MIDIソフト『μ・SIOS』をハイテクワンダーランドでおなじみの米田センセに紹介してもらうことにしよう。米田センセはMIDIにたいへん詳しいのだ。

## まず最初にMIDIがき

とうとうA1GTにMIDI端子が標準装備されて、MSXマシンも音楽にぐっと近づいたわけだけど、そもそもMIDIというのは何だ?というところから説明をしちゃおうと思うのだ。MIDIというのはミディと発音する。中年のおばちゃんたちをミディと呼ぶ広告代理店の作戦もあるし、レコード会社でMIDIというのものもあるけど、ここで説明するMIDIとは、いっさい関係ないからそのつもりでね。

ではMIDIとは何かというと、電子楽器の間で情報のやりとりをするための規格のことなのだ。この規格がすごいのは、世界統一規格ということだ。ビデオの世界じゃベータだVHSだ、PALだNTSCだと規格がいろいろあって、世界中ど

こでもビデオさえ持っていけば見られるというわけではないところがMIDIのついた機械なら、どこの国の製品であろうと、どこのメーカーの製品であろうと、ちゃんと情報のやりとりをして決められた動作(最近じゃMIDIは音を鳴らす以外にも使われている)をしちゃうというエライものなのだ。

こんなエライものが、どうしてできたのかというと、'80年代のはじめシンセサイザーなんかの楽器がどんどんデジタル化されてきて、各メーカーごとに独自のデータ転送方式を使っていたんだけど、これをひとつの方式に統一できないかなんてことが、ローランド、オーバーハイム、シーケンシャル・サーキットという国内外の3メーカーで話しあわれたのがきっかけとなって、MIDIは誕生したのだ。

## MIDIで伝達するもの

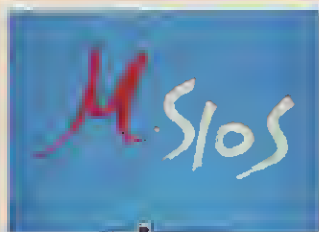
MIDIっていうのは、目に見える部分は端子とケーブルだけだ。このケーブルの中をいったいどんな情報が流れているのだろうか?

まず音の情報として送られているものに、音の高さ、音を鳴らす、音の強さという情報がある。MIDIというのはデジタル信号で、その最小単位のデータは8ビットで送られている。8ビットで表わせる数値は256個あるけど、MIDIの場合は、まず半分の128個はステータスバイトといって、その情報の意味や状態を表わすのに使っているんだ。

残りの128個でデータを送るようになっていているから、MIDIでの単位は128種類というものが多い。たとえば音の高さは0~127で表わすし、音の強さも0~127で表わす。音色番号、コントロール・チェンジなど、MIDIであつかう情報は128個という数値が基本になる。

実際に音を出すのは、音高に割り当てられた128の番号の、どの番号を鳴らすかということによって決まる。まず音を鳴らせという情報が送られ、次に、音の高さを表わす数値、たとえばドなら60といったぐあい。それに音の強さを表わす数値が送られる。こうして、ひとつの音が鳴るわけなのだ。

この音を消すには、もういっぺ



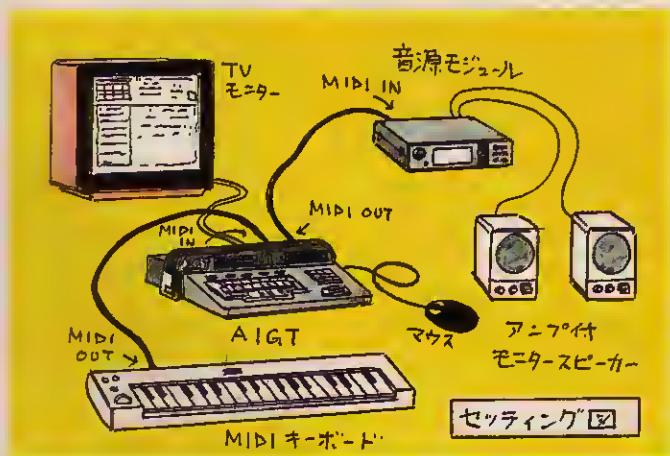
▲MSXで手軽にMIDIを始めることができるμ・SIOS。予価2万9800円[税別]。

ん音を止めるという情報を送り、鳴っている音の番号を送って消すのだが、ここでズルをしちゃう方法があって、ランニング・ステータスというものを使えば、鳴っている音の、音の強さ0という指示を送って、音を消しちゃうこともできるのだ。

この8ビットの情報は、MIDIではシリアル転送という形式で送られている。シリアルは直列という意味で、最初から順番にということだ。だからひとつの音を送るにも一定の時間がかかっている。それはMIDIの転送速度、31.25Kbaudから1ミリ秒とされている。これでMIDIは遅いなんて言われちゃうけど、普通に使っていればぜんぜん気になることはないぞ。

## 音以外に送られるもの

MIDIで音を鳴らすしくみはわかってもらえたと思うけど、それ以外にも伝達されている情報がある。まず重要なのがチャンネル情報だ。MIDIには16チャンネルあっ





で、それぞれのチャンネルごとに情報がやりとりされている。このチャンネルはテレビのチャンネルと同じことと考えていい。だから、1チャンネルが見たいのに、2チャンネルにあわせていたのでは、な一人にも見えないというのと同じことが起きる。

初心者が間違えやすいのに、このチャンネルがある。受信機は2チャンネルになっているのに、一生懸命1チャンネルの情報を送って「鳴らねーよー、このこの！」とムキになっている人は、たいていこの失敗だ。むろん電源が入ってなかったなんてのはおサル以下の失敗だぞ。

チャンネル情報以外に送られているものに、プログラム・チェンジという音色番号を指定するものがある。これは音色の番号を指定するもので、音色を送るものではないということに注意してほしい。MIDIでシンセサイザーどうしをつないで、片方のシンセをピアノの音から、プラスの音に変更しても、つないであるほうのシンセが同じ音色になるわけではないのだ。あ

くまでも、0から始まっている音色番号の何番めの音かというのを指定するにすぎないのだ。

その他コントロール・チェンジといって、MIDI機器にさまざまな働きをさせるための情報がある。これにはボリューム、モジュレーション、パンポット、サスティンといったものがあって、演奏の表現力をぐっとパワーアップするのに役立つものだぞ。

あとはリアルタイム・メッセージといって4分音符を24に分割したタイミングで送られる同期用のMIDIクロックや、スタート、ストップといった情報があるのだ。

## MIDIの接続方法は

ではMIDI楽器を接続する基本を伝授いたそう。なんてエラぶっている場合でもないけど……。

MIDIの接続はものすごく簡単だ。MIDIケーブルを使って、鳴らす側(こっちをマスターという)のMIDI OUT端子と鳴らされる側(こっちをスレーブという)のMIDI IN端子を接続すればいいのだ。

A1GTでいえば、A1GTの MIDI

OUTから、シンセサイザーなどのMIDI INへつなげてやればいいのだ。このケーブルも長さは15メートル以内ということがMIDI規格で決められているのだ。

それじゃ、もう1台MIDI楽器をつなげたいときにはどうしたらいいのだろうか？ A1GTのMIDI OUTはひとつしかないしと心配することはない。それにはMIDI THRUという端子を使うのだ。A1GTに接続したシンセサイザーのMIDI端子をよく見てもらいたい、IN、OUTのほかにはTHRUという端子もある

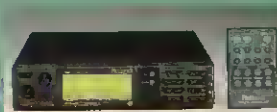
はずだ。なにないって。そういう場合はあらかじめちょ。で、そのTHRU端子だけど、そこからはMIDI INに入ってきた情報がそのまま出力されるようになっているのだ。

だから、もう1台シンセをつなぎたい場合には、1台目のシンセのMIDI THRUから2台目のシンセのMIDI INへMIDIケーブルをつないでやればいいことになる。こうした接続方法は、シリーズ接続という。どうかな？ これでもう、MIDIは怖くなくなったでしょ。それでは次に行ってみよう。

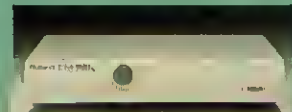
## MIDI音源を紹介するぞ!

コンピューターミュージックで使用するMIDI音源にぴったりなのはマルチ・ティンバー音源という音源なのだ。これは1台でたくさんの楽器があるのと同じ働きをするというおりこうさんなのだ。そのマルチ・ティンバー音源でお

すすめとして、ローランドの「サウンドキャンバス」といって定番という感じのCM-64をあげておこう。サウンドキャンバスはPCMによるリアルな音が315種類つかえるGS音源だ。CM-64はシンセ音とPCM音が192音色使えるぞ。



★SC-55. 6万9000円[税別]。



★CM-64L. 6万9000円[税別]。

# おっとあわてないで! 始める前にウォームアップ

## 楽譜の見方も覚えよう

右にある譜面を見てほしい。だいたい、こんなわけわからん譜面がポップス系の譜面には多いと思う。まず上からいうとTempo=116というのは曲のテンポを表わしていて、1分間に4分音符を116個打つということだ。コンピューターミュージックでは、テンポのところにこの数値をそのまま入力すればいい。

五線譜のいちばん左にある記号は、いちばん上がGクレフ(ト音記号)、その下ふたつがFクレフ(ヘ音記号)といって、音域をあらわすものだ。Gクレフは高音域Fクレフは低音域となっている。

その右にあるのは調号という。なにもなければCメジャー(ハ長調)となっている。ちなみにこの曲はBメジャーだ。そんでもって、その右にある4/4という分数は、拍子を表わしている。すなわち4分の4拍子ということで、1小節に4分音符が4個の長さ分あるということだ。とくに4/4拍子はCとだけ書かれることもあるから注意しよう。

いちばん下の五線譜は、ドラムの譜面だ。ドラムは音の高さというより楽器を音高で表わし、叩くタイミングを表記したものになっている。下からバスドラム、タム、スネアドラム、ハイハットを叩くタイミングを表わしてある。3小

節めの%みたいな記号は、前の小節と同じという意味だ。

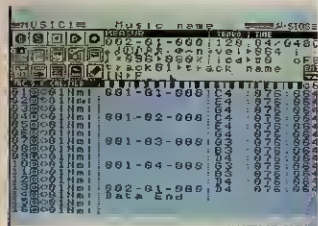
音符の長さは、μ・SIOSにある同じ音符の種類を選んで入力してあげばいいから、問題はないだろう。問題なのは音符と音符をつないでいる弧線だ。これはタイといって、つながっている音符分の長さを発音するのだ。

五線譜の上にあるBm7/C#というのはコードネームだ。これは、Bm7というコードにC#のベースですよということで、分数コードというのだ。あとは、繰り返し記号にも注意しよう。2小節めの頭と3小節めのおしりにある繰り返し記号によって、この譜面は5小節分表記している。番号をつけよう。

# 入力方法は大きく分けて4つあるのだ!

## ➡ ステップ入力

音を数値に置き換えて入力するのがこの方式だ。かなり伝統のある入力方法で、プロのあいだでコンピューターミュージックのことを言うのに、打ち込みなんて言い



★μ・SIOSのステップ入力画面だ。

だしたのは、コンピューターのキーボードをカタカタと打っている姿からきているのだ。

音符を数値に変換するには、日本のステップ入力ソフトに多い、ステップタイムを重ねていく方式と、海外のソフトのように音が鳴る絶対的な番地を指定していく方式がある。μ・SIOSは後者の方式だ。

まず入力したい音があれば、その音の鳴る位置を調べる。何小節めの何拍めで、その拍からどれだけの場所かということだ。ここで分解能が重要になってくる。4分音符を96に分解したタイミン

グで発音位置を指定できるから、頭の拍から、8分音符分遅れて鳴るなら、48ずらすということになる。あとは、音名と音の強さ、どれだけの長さが鳴っているかというのを、数値やアルファベットで指定すればいいのだ。

一見めんどくさそうなこの方式



## ➡ リアルタイム入力

この方式は、外国のソフトに多い方式で、MIDIでつないだMIDI楽器、(なにもキーボードだけじゃないぞ、ギターだってリコーダー、アコーディオンだってある)をバ

リバリと演奏して、その演奏情報をそのまま記憶してしまうという方式だ。

この方式の利点は、なんといっても入力早いこと。5分の曲なら、ひとつのパートを入力するのに5分で済む。というのはちと理

想的すぎるけど、まあ早いことは早い。失敗したって、パンチ・イン、パンチ・アウトというテクニックで、間違えたところだけ入力しなおすということだってできてしまうのだ。

それに、タッチの強弱や曲に表情をつけること、ノリなんてのが簡単に入力、再現できる。それにエレクトーンみたいにいろいろな楽器をいっぺんに弾いてしまえる場合には、それらデータをいっぺんに記録してしまうこともできるから、とても便利だ。

こう書くといいことづくめみた

いけど、楽器を弾けない人にはなんの意味もない入力方法なのだ。日本でこれだけコンピューターミュージックがさかんになってきた要因のひとつに、楽器を弾けなくても演奏ができるという部分がある。いまでこそ、コンピューターを前に、マウスやテンキーで音を入力していつて僕にもできた!音を鳴らせたという楽しみがあるけど、最初からこの方式の入力方法しかなかったら、今日のコンピューターミュージック・ムーブメントがあったかどうか、あやしいものだ。



## ➡ MIDIキー入力

リアルタイム入力とステップ入力の、おいしいところだけをいだけというのがMIDIキー入力だ。この方式は、バリバリとキーボードを弾けないのだけど、譜面は読めるし、鍵盤も押さえられるという人に向いている。

まず、音を入力したい位値(小節、拍、裏拍)にカーソルを合わせ、音の長さを選ぶ。そこで音の高さだけをMIDIで接続してあるキーボードの鍵盤を押え、キーボードから入力してしまうのだ。これなら

和音も1回の動作で入力ができる。

マウスを左手に持って、キーボードを右手で押さえれば、かなりな入力のスピードアップが期待できるぞ。

音の高さはキーボードから  
長さはコンピューターから  
入力するのだ



## ➡ 楽譜入力

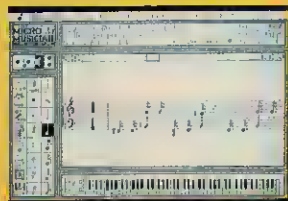
画面にある音符をマウスでクリックして五線譜に置いていくのが、楽譜入力だ。

なんといっても、目で見ただけを再現していくことによって入力ができるのだから、これほどわかりやすい入力方法はないといえる。

コンピューター・ミュージックの火付け役となったローランドの「ミュージくん」もこの方式だった。最近ではいろいろなソフトが入力方式として採用していて、入力方法のスタンダードとなった感があるが、いろいろと問題点もある。

それは、マウスを使うためにある程度以上の入力のスピード化はかれないことや、1音1音に表情をつけていくと、作業の手順が増えてものすごくめんどくさくなるという点だ。

ちなみに、μ・SIOSではこの入力方法はサポートされてない。



★PC-9801用ソフトの楽譜入力画面。



## さっそく使ってみよう!

では実際に $\mu$ ・SIOSを使って、入力をしてみよう。最初に断わっておくけど、今回使用できたのは開発途中のもので、実際の製品じゃないから、製品版と細部が違うこともあるかもしれないけど、基本部分は変わらないと思うから、そのつもりで読んでほしい。

まず $\mu$ ・SIOSを立ち上げよう。タイトル画面で、なにかのキーを押すか、マウスを左クリックするとメイントラック画面となる。いろいろとアイコンがならんでいるのがわかると思うけど、これらのアイコンをクリックして作業を進めていけばいいわけだ。

まず、51ページにある音譜を入力してみよう。最初にテンポや拍子、調を設定してしまうといいぞ。アイコンがある右部分が、そういったものの設定欄だ。ここの設定

数値をマウスでクリックしていけば、数値や設定が変更される。左クリックで数が増え、右クリックで数が減る。まずテンポを116にして、拍子は初期設定が4/4になっているからそのままいいとして、調はicdというところをクリックしてシャープやフラットの数で設定するのだ。譜例の曲は、シャープが6個だから、そのように設定する。

これで入力をはじめてもいいんだけど、途中で鳴らしてチェックしたりする場合のために、トラックごとのMIDIチャンネルや、そのトラックを再生する準備をしておく。トラック数は16。画面の左に上からずらっとならんでいる数字がトラックを表わしている。そのとなりの四角い記号が、トラックをスタンバイ、レコーディング、再生といった状態にセットするものだ。再生にしておかないと、音が出ないから要注意。そして、その右のMIDIチャンネルも使ってい

る楽器にあわせておかないと、音が出ないぞ。これはCM-32Lや64は1チャンネルを受信しないようになっているので、ここが1チャンネルになっていたら、音が鳴らないのだ。けっこうめんどうだね。

## 音符の入力

アイコンの中段、左から2番めをクリックするとワクが赤くなる。これでトラックに入力ができるようになったのだ。

音の高さは、ノートナンバーかノートネームで入れていく。ノートナンバーは、ピアノの中央のドを60としてある。ノートネームは楽器メーカーによってさまざま。ノートナンバー60を、C4としたりC3としてたりする。 $\mu$ ・SIOSではC3と表記する。

まず、例譜の上の段から入力すると、1小節めは休

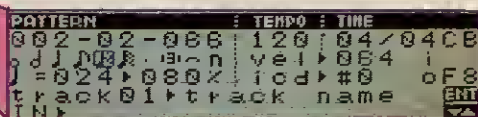
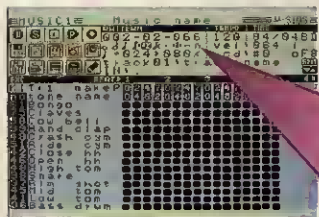
符となっているけど、 $\mu$ ・SIOSでは休符を入力するという考え方はしていない。音がどのタイミングから鳴るのかということだけを考えればいいのだ。だから、MEASUR表示部分をクリックして、

2小節めの1拍

めにする。ここで、音の長さは全音符にタイがついたものだから、全音符とタイをクリックする。

音の強さも初期設定のままでいいということにして、音を入れていこう。例譜を見てもらうとわかるけど、2小節めの和音の構成音はB1、D#3、F#3、A#3という音だ。

コンピューターのキーボードから文字と数字を入力してやる。入力された数値は、INという欄に表示されるから、そこで確かめるといい。入力する音は和音だから、B1、D#3と入力するたびにスペースキーを押していく、そして最後のA#3を入れるときにリターンキーを押すと、次の入力位置にカーソルは移動する。こうやって入力していけば、とくにむずかしいことはないぞ。休符のところの考え方にだけ注意すれば問題はないはずだ。開発版では、入力部分しか動かなかったもので、これ以上のことはわからないけど、編集用のツールも使えるようになれば、かなり早く入力ができるようになると思う。今後のレポートに期待してくれ。

その後の $\mu$ ・PACK情報!

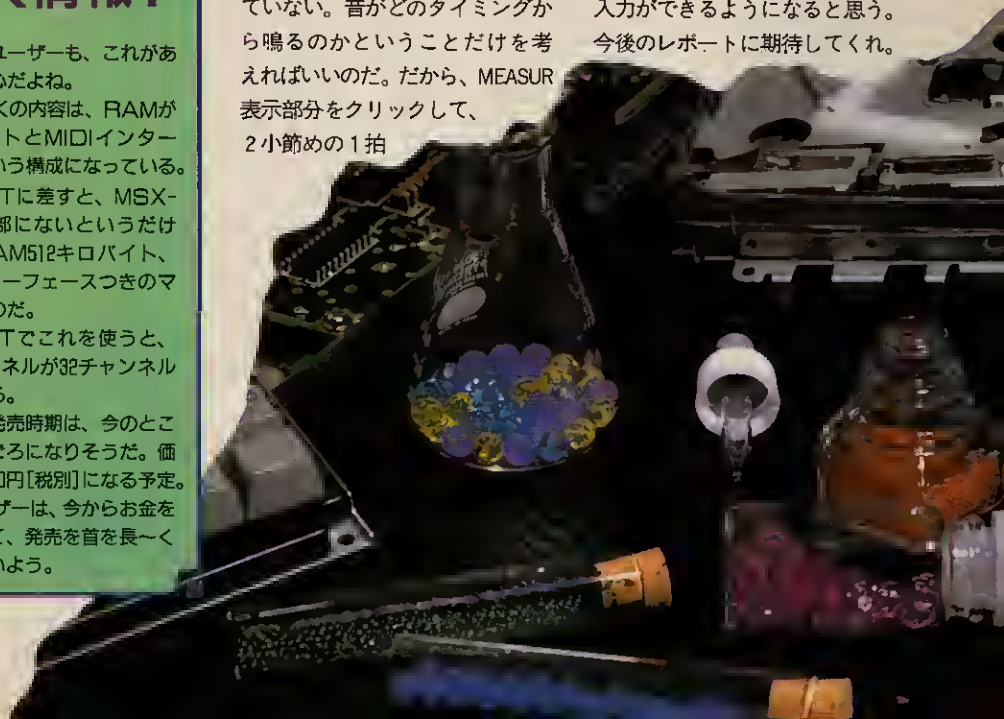
先月号でもお知らせしたように、FS-A1STをA1GTなみにパワーアップするカートリッジ、「 $\mu$ ・PACK」がBITから発売されるぞ。「げっ、せっかくA1STを買ったばかりなのに」なんてがっか

りしているユーザーも、これがあればひと安心だね。

$\mu$ ・PACKの内容は、RAMが256キロバイトとMIDIインターフェースという構成になっている。これをA1STに差すと、MSX-Viewが内部にないというだけで、本体RAM512キロバイト、MIDIインターフェースつきのマシンになるのだ。

またA1GTでこれを使うと、MIDIチャンネルが32チャンネルに拡大される。

気になる発売時期は、今のところ12月下旬ごろになりそうだ。価格は1万9800円[税別]になる予定。A1STユーザーは、今からお金を貯めておいて、発売を首を長くして待てよう。





Illustrated by Hitoshi Suenaga (使用ツール：グラフィサウルス、SCREEN7) 協力：マイクロキャビン

第7回目を迎えたCGマシン、今月はなんと一気に4ページに倍増の大サービス！ そこで今回は恒例のCGギャラリーはもちろんのこと、後半2ページにはいまやMSXの標準グラフィックツールの存在になりつつあるピッツーの『グラフィサウルスVer.2.0』を紹介。また先月のCGマシンの扉絵を飾った末永さんオリジナル『幻影都市』の製作過程も掲載という豪華3本立てで迫ってみようと思う。来月の企画もいろいろ考えているので、CG野郎は楽しみにしていてくれ。



1 プロ、アマチュアを問わず、作品を描くにはまず下描きから始めること、これは基本だ。これは絵の具でキャンパスに絵を描く場合でも同じことだ。末永さんも「この時点で私の頭の中には全体のレイアウト、配色がすべてできあがっています」と言っているほど。

今まで末永さんに頼んだ作品はSCREEN 5、SCREEN 7、さらにSCREEN 7で8色のみの作品というように、毎回Mマガが無理難題を言って描いてもらった作品ばかり(今回もちょっと変わったサイズの作品をお願いしてるし……)。なんと前回にいたっては、ついにフルカラー256色のSCREEN 8による作品をお願いしてしまいました。

幻影都市、ガゼルの塔、その他もろもろの仕事に追われ大変!! とっても忙しい日々を送っている末永です。今回のCGはSCREEN 8。つまり256色です、色数がいっぱいあります。16色におもいきり慣れていた私は、このCGを描きあげる間、ずうっとモニター画面に地獄を見ていました。16色モー



2 幻影都市の主人公、天人君の顔に着色を開始。人物以外のバックを黒くする。



3 天人の顔に着色、ひたすらドットの修正によって、顔に質感を持たせていく。

ドだと2色ですむようなところが256色だと、4色、8色、16色、とどんどん置ける!! うれしいような、つらいような……。今度描くときはもっと時間ください。

ちょっとグチっぽくなってしまいましたが、さっそく今回のCGの内容です。今回は年末にうちで発売されるRPG『幻影都市』の主人公、天人君を描いてみました。ゲーム中の天人君はアニメタッチですが、せっかく256色つかえるんだからというのでリアルタッチにしてみました(それで半分死にかけた)。スクリーン8のCGは、もう気合、その一言につきます。今回のCGをやって改めてそれを実感しています。(末永仁志)

7月号の作品もすごかったけど、先月号で掲載されたこの作品もすごい力作。プロのすごいところは条件を変えても仕事の質がまったく変わらないことだな、ということがわかります。

さて、そこで今回はCGギャラリーに毎月数多く送られてくる作品、これをもう一度考えてみましょう。基本的にこのコーナーではオリジナル作品、それもその人ならではの持ち味や作風を持っている人を優先して掲載するようにしています。だからと言って、初心者がしりごみしていても何も始まらないのがこの世界。もちろん、CGにはタイリング機能などの特殊なテク



4 天人の髪を着色。人物の肌にタイリング処理を駆使しているのわかるかな?



5 右下にいるオリジナルの女性キャラを製作開始。天人の顔のドット修正は中断。



6 細かなドット修正を行ないながらも、銃や手のディテールアップにはげむ。



7 天人のコートのえりと髪型がほぼ完成。えりの形で肩の位置が決まる。





『エルフのむすめ』(グラフィサウルス、SCREEN5)

橋本崇/福田真士

人物がよく描けてるぶん、背景が物足りないかな。この構図図だったらキャラをもうひとりで増やしたほうがいいと思うぞ。



『無題』(グラフィサウルス、SCREEN7)

宮城県/泉 信人

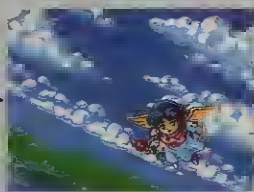
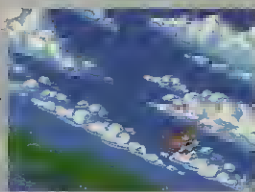
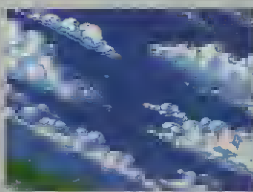
二足ドラゴンの質感がよく出ている。2匹のドラゴンのポーズを微妙に変えているけど、もっと変えても良かったかも。



『むにん』(グラフィサウルス、SCREEN8)

宮城県/須川康尚

さすがスクリーン8は使える色が豊富。湖の映りこみや、色彩のセンスはかなりのものだ。ただし、うさぎはかわいくない。



『FRAY』(グラフィサウルス、SCREEN5)

青森県/小沢進郎

こいつはかなりの力作。上の連続写真を見ればわかるとおり、フレイがアニメーションしながら画面いっぱいまで飛んでくるのだ。最後に『FRAY』のロゴが入るなどの小ワザも効き、マイクロキャビンさんもこれを見れば喜ぶこと間違いなし。スロー再生やバレット変更もでき、今月の一等賞はこれに決まり！

## ■読者からの投稿作品を募集!

当コーナーではみなさんからのCG作品を募集中です。基本的にMSXを使った作品であればジャンルは問いませんが、著作権の承認が必要な作品の場合は原作の出所を明らかにしてください。

## ■応募方法

封筒に折れないように包装したデータディスクに住所、氏名、年齢、電話番号を明記したディスクシールを貼って応募してください。なお使用したツール、自

分の作品に対するコメントもせえていただけるようお願いいたします。なお今月の締切は1月8日。掲載者には当編集部規定の謝礼をお送りいたします。では!

## ■あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

マウスの使い手は誰だ! 係

ニックが必要になる面もありますが、実際にそれよりも重要なのは「センス」。ようするに、CGでもセンスがあればマンガのように「ヘタウマ」でも十分通用する世界になっているわけです。

ただし、ここで忘れてほしくないのが絵を描くときの基本。末永さんは画面の一部に集中して手を入れて部分ごとに完成させていく

手法をとっていますが、ここで注意してもらいたいのが下描きの段階です。この時点ですでに完成時の作品を頭のなかでイメージし終わっていることがわかるでしょう。9月号のSCREEN7の作品も、下描きを見ればほぼ完成時と変わらない構図となっています。実際に絵を描くとわかりますが、機械や背景ならともかく、人間を描く場

合は関節の動く範囲や筋肉のつきかたはおのずと決まっているもの。下描きの時点でこの基本的な人間

のデッサンが不完全だと、実際に仕上がった作品も見ていて非常に不自然になってしまうのです。



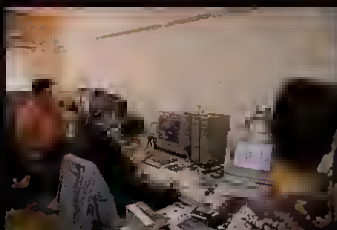
⑧女性キャラの手、髪部分を描き込み、次に画面の右下にボリスビナーを描く。



⑨銃完成。末永さんは「この銃のデザインは失敗」と言うが、なかなかの迫力。



■完成作品『幻影都市』(使用ツール:グラフィサウルス、SCREEN8)



SPECIAL INTERVIEW

# BIT<sup>2</sup>

## GRAPHSAURUS Ver.2.0



■Illustrated by 梅庵RX (グラフサウルス、SCREEN7) 協力: BIT<sup>2</sup>

現在、MSXのグラフィックツールのなかで大多数のユーザーに支持されているのが、ご存じBIT<sup>2</sup>の『グラフサウルス』である。そこで今回は、近ごろ発売されたばかりの『グラフサウルスVer.2.0』についてBIT<sup>2</sup>スタッフにインタビュー!!

当コーナーに送られてくる投稿作品で一番使われているグラフィックツール、それがグラフサウルスだ。ほとんどのスクリーンモードに対応しているという汎用性、多機能さ、初心者からプロまで幅

広く使える抜群の操作性……。とにかく、トータルバランスだけを考えれば現時点でこれを超えるものはないのである。そこでCGマシンでは、Ver.1.0、2.0と続けて開発に携わってきた若山さんと岸さん

のおふたりにソフト製作にまつわる話をいろいろと聞いてきた。

——今回Ver.2を作った動機は?

「ユーザーからのアンケートはがきで、ディスクモードが非常に使いづらい、とよく言われたんです。そこで今回のVer.2ではDOSをのせ、ディスクまわりをしっかりとさせておきました(若山)」

——Ver.2になつての改良点は?

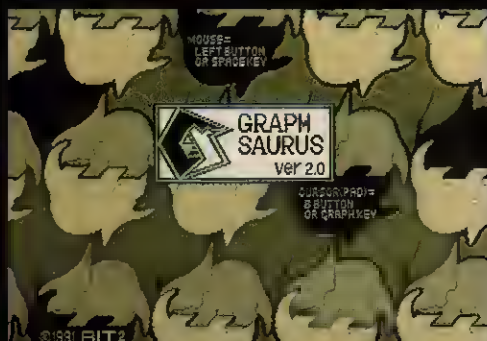
「より操作性を向上させるために、セーブの仕方をキーボード対応と

◆岸氏  
グラフィック担当



ウィンドー対応、かつキーボードレスにもさせてます。そのほかにはツールを立ち上げたときにパレットとペンウィンドーが開きっぱなしにしている点や、ルーペウィンドーを開きっぱなしでもパレット変更ができる点、そういった初

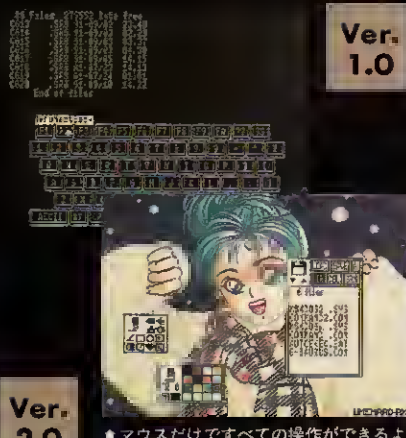
### Ver.2.0で追加された新しい機能について



■Ver.2.0のタイトル画面。前のときとあまり変わってない。

### ➡ ディスクモードの強化 キーボードレス、信頼性向上

Ver.2.0はMSX-DOSに対応させることで、絵のデータを記録するディスクアクセス時の信頼性がアップした。Ver.2.0最大の改良点は、じつはここにある。グラフサウルスのユーザーのなかには少なからず自分のデータディスクを壊したことがある人があると思うが、これはグラフサウルス本体にDOSがのっていなかったためらしい(Mマガでも「ディスクドライブのモーターが止まるのを確認してからでないとデータディスクが壊れやすい」という噂があった)。同時に操作性も向上。



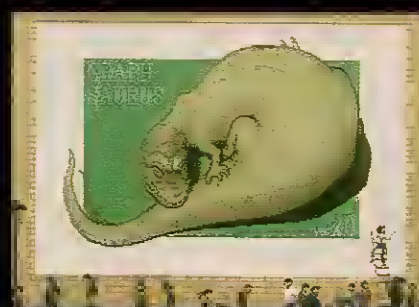
■マウスだけですべての操作ができるようになったのが、一番大きな変化だろう。



Ver.2.0に入っている4枚のサンプルCG、グラフィックスが対応する4種のスクリーンモードすべてにサンプルが用意されている。話によると、B-1でグラフィックデザイナーになるにはまずデッサンなどの基本的な



■作品1 (SCREEN5)  
どのサンプルもポイント、うまいのです。

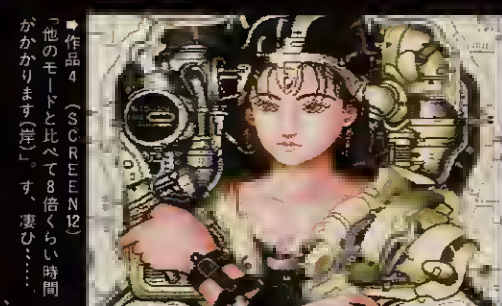


■作品2 (SCREEN7)  
BIT<sup>2</sup>がもっとも得意とするスクリーンモードがこれ。MSXならではのタッチ

画力があるかどうかといった試験を受け、それにパスしなければならぬ。いかに厳しいものらしい。当然スタッフの腕は確かで、CG一枚につき、速い人ならなんと2〜3時間(！)で仕上げてしまうそう。凄すぎ……。



■作品3 (SCREEN8)  
他のCGとはかなりタッチの違う作品。



■作品4 (SCREEN12)  
「他のモードと比べて8倍くらい時間がかかります(笑)」。す、凄……。



■若山氏  
プログラマー担当。

スピードも後半うまく改善されたし、作ったほうも驚くデキ(岸)——なるほど。ではもしVer.3を作るとしたらどこを改良します？「SCREEN12モードの機能を他のモード並に増やしたいかな。基本的には、もういじるところはないんです。もしやるならグラデーションなどのタイル関係を強くすること。なぜかという、基本的にうちのグラフィックデザイナーはタイルを使わないので、この機能

がいまいち強くないから(岸)」——では最後に、ユーザーへ一言。「もっともっとどんどん絵を描いてください。絵を描くユーザーがもっと増えれば、我々もそのニーズに答えられるんです。たとえばアニメーションツールやスプライトエディターといった、こういった新ツール開発も現時点では詳しく言えませんが企画段階としてあります。ま、基本的にBIT<sup>2</sup>ではグラフィックスが中心となって展開し

ていくと思ってください(岸)」  
まだまだ「グラフィックス旋風」、やみそうもなさそうである。

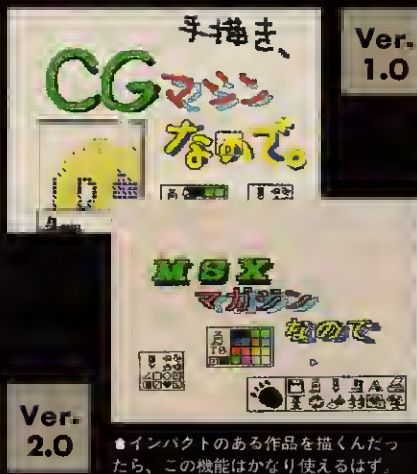


■BIT<sup>2</sup>スタッフのみなさん。Mマガのカメランに「表情が固い」と言われてた。

初心者にもわかりやすい仕様にこまかく変更してます(若山)」  
——今回のセールスポイントは？「Ver.1.0を使っている人はとんでもなく楽しくなるはず。とにかく楽に描ける。DOSを組み込んだおかげで最初は遅くなった処理

## ⇒ 文字フォントが使用できる 漢字ROM内蔵MSXに対応

まったく新しく追加された機能としては、文字フォントが使えるようになったことが大きな変化だ(ただし漢字ROMを内蔵したMSXのみ)。機能的にはサイズ(16×16〜32×32ドットの間で)やピッチ(文字間)はもちろん、4段階にわけられた斜体や文字の太さの変更、影つき文字、アウトラインフォントなどの書体がそれぞれ選べるようになっており十分実用に耐えるものとなっている。多少文字入力が面倒くさいのだが、ないよりあったほうが当然ラクな機能なのだ。



●インパクトのある作品を描くことが可能になった。この機能はかなり使えるはず。

## ⇒ Ver.1.0ユーザーに対する バージョンアップのお知らせ

BIT<sup>2</sup>では、グラフィックスVer.1.0を購入したユーザーのみのみ、3000円でVer.2.0へバージョンアップサービスを行なっているとのこと。Ver.1.0のパッケージに入っているユーザー登録はがきをBIT<sup>2</sup>まで送ってくれば自動的にバージョンアップについてのお知らせを発送するそう。Ver.1.0を持っているにもかかわらずまだユーザー登録はがきを送っていないという人は、すぐに送ってみよう。描画中でのスクリーンモードの変更、ディスクセーブのキーボード対応……。前作を使っていた人ほど、今回のVer.2.0の良さがわかってもらえるはずだ。

捨て身の

誌上

# ねりとん in 東京

ポニーキャニオン vs Mマガ編集部

本来なら、第2回誌上ねりとん東京編はポニーキャニオンとエニックスの間でとり行なわれる予定だった。しかし、相次ぐ台風の襲来で取材は流れに流れ、担当者は東奔西走。そして「今日こそ決行！」というその日、手違いでエニックスには連絡がっていなかったことが判明した。もう、涙涙。

## 超大失敗のツケは他人の体で支払え

さあ、たいへんだ！ 男性側のエニックスに、決行日時変更の最終連絡がいていなかったなんて。女性陣との待ち合わせまで、あと1時間30分……。

思い起こせば、あれは8月のこと。ポニーキャニオンから妙齢の女性5名と、エニックスからバリの男性5名を迎えて、誌上ねりとん東京編を行なうことが決定したのは。今回は、少々アダルトなシチュエーションを演出するため、屋形船を利用することになった。まさに秋、恋の波間にゆらゆら揺れる乙女心ってヤツだ。

しかしその日、台風が関東地方を直撃。波間に揺れるどころではなくなった。大荒れのゲロゲロである。考えてみれば、すでにこのとき不吉の前兆が表われていたのだ。オーメン！ そうとも知ら

ず、のんきな担当者は船宿に予約を入れ直して、9月26日に再度の決行を試みることにしたのだった。

9月26日木曜日、雨。ハニーハンター菅沢は来ない。午後イチで、ポニーキャニオンの代表者である松本さんに確認の電話。続いて、エニックスの代表者にも電話だ。「あの一、延期のあとの連絡もらってませんけどお」。ラブハンター都築の手から受話器が滑り落ちる。すっとーん。都築の頭の中には、泥でできた屋形船がぶくぶくと沈んでいく光景が浮かんでいた。ハ

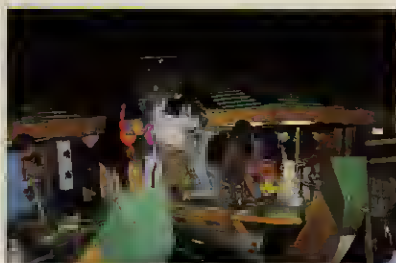
ニーハンター菅沢は来ない。

結局、エニックスの参加は不可能となった。こうなったら最後の手段だ。自分たちの体を張ってヤルしかない。まさに捨て身ってやつだ。いつかはこうなると思っていたが、まさかこんなに早くその日がやって来るとは。本来なら、この私も参加して汚名を挽回しなければならなかったところだが、悲しいかな私は生涯一進行役の身。断腸の思いで若者たちに身を捨てさ

せるという、つらい損な大人の役回りだ。だーっはっはっは。

Mマガだけではなく、姉妹誌のログインやアイコン編集部にも声をかけて、めばしい男をあさる。「屋形船で合コンやるんだけど、いらない？ オイシイよん(刺身が)」「えー、いくいく。いつやんの？」「今。よーし、5分したら出るぞ」「げっ……」と、なかばダマすようにして連れていく入さらい作戦だ。

ハニーハンター菅沢は来ない。



★駅からの送迎小型バスを運転していたのが船長さんだったなんて！ ほえ〜。

●幾多の苦難を乗り越え、ついに誌上ねりとん東京編決行にこぎつけました……。とかいっているところなのだ。



●今回の不手際をものともせず元氣よく乾杯する都築と、念願かなって満面に笑みをたたえるガスコン金矢が、参加者を選んで手前に写っている。なんつーヤツらだ!!

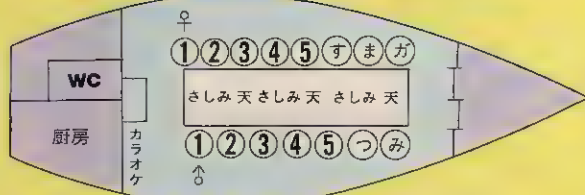


## 今月のゲスト

今月のゲストは写真手前から、ポニーキャニオンの引率者の松本慶明さん。そして、同じく鈴木伸明さん。一番後ろはMマガ副編集長のガスコン金矢だ。ガスコンは、「屋形船乗ってみたいよー。誌上ねりとんをライブで見たいよー。えーん」と泣き落としワザを使って同行。子供だ。こともあろうに年齢を偽って参加しがってました。



## 晴海屋サンの屋形船見取り図



●数字は参加者の番号。ゲストは頭文字で表記。\*み\*は富川カメラマンのことだ。

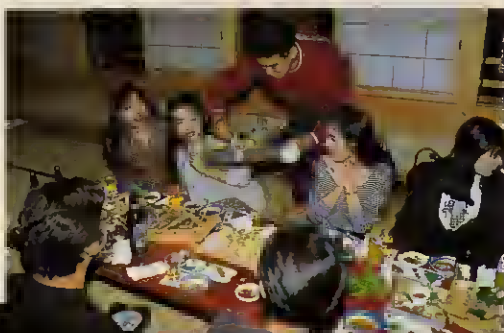


## 生きててよかった 人気ひとり占めだ

「菅沢ですけど、どうも。ムフフ」  
ハニーハンターからの電話である。  
「ムフフじゃねえ。カクカクシカジ  
カで、今、超たいへんなんだって」  
「ひーっ！ じつはアタシ、今日休  
もうかと。なんというか、ちょっ  
とハズかしい話なんですけど……」  
ええっ、女の子のハズかしい話っ  
て、まさかあ!? 都築は赤面した。  
「おなかの調子が悪くなって、ウチ  
から出られないんですよ。ひーっ」

●もりけんと同じか、  
ひょっとしたらそれ  
以上の人気があった  
天ぶら兄サン。女性  
たちの視線が熱い!

●ロンドンがすかさ  
ずお酌する図。男な  
ら、片手でバホバホ  
注げ! バホバホ。



なーんだ、ほえほえ。赤面した  
だけ損である。「ゲリピーなのか」  
「ひーっ!! じゃ、そういうわけで」  
捨て身の人選のうえに、ハニー  
ハンターの不在。もう、失うもの  
はなにもない。怖いものなした。

さて、無敵モードとなった都築  
が今回引き連れていくのは、右に  
顔写真の出ている5人。なかでも、  
アイコンの刑部と川村は太乗り気  
だ。待ち合わせ場所までの地下鉄  
の中で、告白シミュレーションま  
でやる徹底ぶり。本気なのかボケ  
ているのか、真意を計りかねる。  
ロンドン小林のお調子ものぶりは  
もう有名だし、松岡もロンドンと  
似たようなモノ。問題は、もりけ  
んだ。「オレ、しゃべりませんから」  
と最初に釘を刺されてしまった日  
にやあ……。寡黙な人である。

そんなわけで、なんとか形を整  
え、船宿晴海屋サンにてポニー  
キャニオンのみなさんと落ち合うこ  
とができた。出船時間である。船  
は、ぼぼぼぼと低いエンジン音  
を残して荒川を下る。東京港のお  
台場を目指しているのだ。

自己紹介を済ませてフリート  
ークに入ると、けっこう話がはずん  
でいるじゃないの、って感じた。  
もりけん以外は。さっそく、第一  
印象などを聞いて回ることにする。

まずは男性側から。刑部と川村、  
松岡は「あとでね」とのこと。ロン

ドンは三浦さんのことをグーとい  
い、寡黙なもりけんは奥野さんに  
視線を投げかける。クールな男の  
視線ってやつだ。無口だけど、視  
線はクールだけど、オレの心は燃  
えてるぜ! ってやつかあー!

一方、女性のほうはというと、  
こりゃーまいった。山口さんの第  
一印象はロンドンだ。風間トオル  
には全然似てないぞ。いいのか?  
そして小沢さんは、「私は第一印象  
では決めませんから」とキツバ  
リ。なんだかわけのわからん気迫  
に押されてしまった。でもって六  
ツ見さんと三浦さん、奥野さんの  
3人が3人とも……。『もりけん』  
だ! どしえーっ!! 5人しかい  
ない女性のうち3人からヨイとい  
われるなんて。男臭利に尽き過ぎ  
る。やるう、ヒューヒュー(編集部  
注: 外野の口笛)。ちくしょーっ。そ  
うすると、もりけんと奥野さんが  
お互いにグーということになるな。

さて、そろそろ宴もたけなわ。  
続きは、次号の東京編後編にて!  
絶対に目か離せましょん(つづく)。



みんなすげー楽しそうに  
見えるけど、じつは仕事  
だからツライ。うっせん。

フリートークそっちのけで  
ガスコンと名刺交換をする  
小沢さん。



仕事もアリ!

第一印象は……?

ナンバー1の男



これが噂の男もりけんだ。こ  
の写真を1500%で拡  
大カラーコピーすれば  
等身大ポスターに。

## ポニーキャニオン



①山口真理子さん  
好きな男性のタイプを  
芸能人にたとえると、  
風間トオル! とのこと。  
なかなかである。  
20歳に+αかつくかも。



②六ツ見純代さん  
マルチメディア関係の  
お仕事をしています。小  
田和正タイプが好みだ。  
「山口さんが20歳なら、  
私も!」といいきった。



③三浦加織さん  
ポニーキャニオンでア  
ルバイトをしている学  
生さん。「ツインピー  
クス」に出ていたカイル・  
マクラ克蘭が好き。



④奥野恭美さん  
販促の彼女は、BUCK-  
TICKのボーカル、サク  
ライアツシがお気に入り。  
次号はヤッてくれる  
ぞ。年齢不詳だ。



⑤小沢知美さん  
屋形船に「孔雀王3」の  
ポスターを貼った販促  
の鏡。織田祐二とマッ  
ト・ディロンファン。  
男の趣味が深い21歳。

## Mマガ編集部

捨て身の



①刑部 仁  
Mマガの姉妹誌である  
「アイコン」で、いい味  
出してるデザイナー。  
年齢はけっこうおやじ。  
浅野温子のファンだ。



②川村 浩  
生涯、夏目雅子のファ  
ン! いいきった。  
「アイコン」でイラスト  
なんぞを描いている。  
24歳と自分でいってた。



③松岡ひでさ  
「ログイン」の若手編集  
者。23歳。小泉今日子  
が好き。ドライブやマ  
ウンテンバイクが趣味。  
よっ、若いねえ!!



④ロンドン小林  
出た! ぼくらのロン  
ドンだ。高岡早紀のフ  
ァン。あのボインにク  
ラクラッときたかあ?  
これも次号注目。22歳。



⑤もりけん  
クールな瞳を武器にす  
る24歳。黒木瞳が好き。  
ロンドンも24歳になっ  
たら、こんなにカッコ  
よくなれるか? ほえ。

# INFORMATION

## GOODS

それにしても、今年は台風が多かった。梅雨でもないのに、雨の日ばかり。そして、そろそろ雪の降る季節が近づいてきた。ま、そんな悪天候の日は、いさぎよく外に出るのをあきらめて、部屋で楽しく過ごすに限る。

たとえば、まだ1回ぐらいしか聴いてないCDをこの機会にじっくり聴いてみるとか。いつもなら何かをしながら流している音楽も、

聴くことだけに専念してみれば、違ったものに感じられるかもしれないぞ。で、その際にはやっぱりヘッドフォンを使って迫力のあるサウンドを楽しみたいものだ。

さて、天気が良くなった場合。スポーツするのもいいけれど、ここはひとつ、スケールのでっかい遊びをしてみよう。ロケットを飛ばすのだ。うーん、これはでかい。記念撮影も忘れずにね。



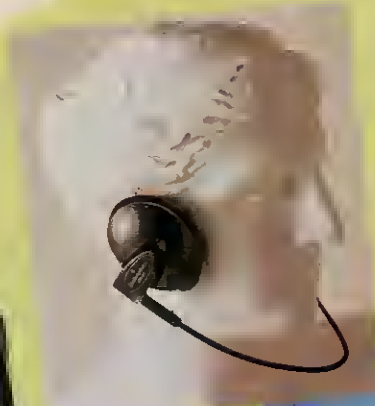
■精密小ネジ、極小精密小ネジ用ドライバー。1本で4役をこなす両頭差し替え式。コンピュータなどの精密器機の修理はもちろん、時計やメガネの調整作業やプラモデルの組み立てなど、微細なネジの取り付け、取りはずしに。●ベッセル 精密差し替えドライバー 1200円[税別] (株)ベッセル ☎06-972-9141



■徹底した小型、軽量化を図り、フラッシュ内蔵AF一眼レフカメラで、世界最小、最軽量。カメラを構えるだけで瞬時に撮影準備を完了し、一瞬のシャッターチャンスに備える「ゼロタイムオート」を採用。



■置き場所を選ばない小型スクエアタイプのCDラジカセ。リモコンで本体の向きを上下左右に変えることができる電動スタンド付き。どこにいても、つねに最適なリスニング状態を得ることができるというわけなのだ。●パーソナルデジタルオーディオシステム ZS-7 8万9800円[税別] ソニー(株) ☎03-3448-3311



■ヘッドバンドを使わずに顔の下にハンガーを通す、U字型のステレオフォン。パンクヘアだろうが、日本髪だろうが、ヘアスタイルの乱れを気にせずに音を楽しむことができる。3.5メートルという長いコードも、移動に便利だ。●イーステレオフォン\*U\* 9000円[税別] (株)オーディオテクニカ ☎03-3255-8990

■火薬を動力として空中へ飛び出すモデルロケットシリーズ。プラモデルやロケット花火との最大の違いは、時速180キロ以上のスピードで100メートル以上の高度まで上がるという点。本物の宇宙ロケットさながらの醍醐味が味わえるのだ。

●ファイヤーファイターフルセット 1万2500円[税別] 京商(株) ☎0462-29-4115

●ミノルタ α-3xi 5万円[税別] (カメラボディのみ) ミノルタカメラ(株) ☎0120-493-881





## NEWS

## A1GT電遊フェスティバル

お待ちかね、冬のMSX全国縦断イベントの日程が決定したぞ。今回中心となるのはもちろん、デビューしたばかりのFS-A1GT。このニューマシンを体験できるイベントのほか、今回は講習会なども予定されているのだ。

それでは、現在予定されているイベントの内容をざっと紹介しておこう。まずは、各メーカーの年末から年始にかけて発売される新

作ソフトの紹介、体験コーナー。今までに発売されている人気ソフトの紹介、体験コーナー。そして、A1GTを実際に体験できるコーナー。ほかにも、通信やワープロのコーナーなどがある。

ステージではいつものように、ソフトハウスや雑誌社によるパフォーマンスがあるぞ。もちろん、Mマガも参加するのだ。それから、来場者と参加メーカー全員参加に

よるクイズ大会も行なわれる予定だ。みんな、奮って参加してね。

さて、東京会場の25日と大阪会場の23日には、『A1GTを10倍楽しむ講座』が開かれる。教室形式で講師によりA1GTの使い方を講習する、というものだ。講習内容は、

『ViewCALC』の使い方、MSXを使った作曲、演奏講座、MSXの新しい使い方など。なかなか興味深い内容でしょ？ 東京と大阪以外の会場でも、同じような内容の講習会があるので、そちらのほうにもぜひ行ってみてね。

開催地区	開催会場	開催日	開催時間
札幌	そうご電器YES SAPPORO	11月17日(日)	10:30~17:00
仙台	デンコードー DAC 仙台東口店	12月8日(日)	10:00~17:00
東京	東京バーン イベントホール	12月15日(日)	11:00~18:00
名古屋	栄電社 テクノ名古屋	12月22日(日)	10:10~17:00
大阪	上新電機 J&Pコスモランド	11月24日(日)	10:00~17:00
広島	ダイイチ パソコンCITY	12月1日(日)	10:00~17:00
福岡	ベスト電器福岡本店	12月26日(木)	10:00~17:00

イベント問い合わせ先: パナミュージアメントイベントスタッフ事務局(バード内) ☎03-3374-4636

## ハドソン配給の映画なのだ

ハドソン、といえば札幌に本社を置くソフトハウス。今は懐かしい、高橋名人でおなじみの会社だ。さて、そのハドソンが、映画を配給することになった。ファンハウス、プレノン・アッシュとともに配給するこの作品は、『デイズ・オブ・ビーイング・ワイルド』という香港映画。'60

年の香港を舞台に、6人の若者の出会いと別れ、愛憎を描いたもの。今までの香港映画では見られなかった異色の演出効果と独特のムードを持つ、話題の作品だ。カンヌを含む5つの映画祭に出品



★'60年代の香港は、こんな感じだったのね。

され、数々の賞を受賞している。'60年代の香港の息づかいが脈々と伝わってくる作品で、とにかくおすすめ。登場する俳優陣も、今世界中から注目されている人ばかり。公開は、来年の予定ということだ。楽しみに待とう。

## 甲竜伝説ヴィルガスト・カレンダー

'92年のバンダイのカレンダーシリーズは、ガチャポンで人気集中のRPGワールド『甲竜伝説ヴィルガスト』に決定。明貴美加、菊池通隆、北崎拓、平野俊弘、小出拓といった今大人気の作家たちを集めての豪華競作カレンダーなのだ。描き下ろしを含めて16枚で、裏面にはかわいいキャラクターのイラストがおまけとして付いている。

全国の有名書店か模型店で買うことができるけど、通信販売で手



に入れることもできるぞ。希望する人は、下の住所に官製はがきで申し込もう。その際、希望冊数を忘れずに書いてね。

あて先

〒111

東京都台東区駒形1-4-8

バンダイ第5ビル4F

(株)バンダイ出版部「カレンダー通販」係

## LD

もうじきやって来るクリスマスにぴったりの映画が、LDで発売される。『プランサー』というアメリカ映画で、少女ジェシカとサンタのトナカイ、プランサーとの温かい交流を描いたファンタジーだ。クリスマスの本当の意味を綴る、感動のメルヘンなのだ。11月21日、NECアベニュー(株)より発売される。価格は6000円[税込]。



## ハート・ビート

ハウスを取り入れた今回のアルバムは、世界中の音楽をコラージュ。ジャズ、ポップス、フランス語のラップなど、あらゆるジャンルの音を坂本流ハウスアレンジで楽しませてくれる。湾岸戦争への強烈なメッセージも込められているのだ。

●ヴァージン・ジャパン  
●発売中 ●3000円[税込]

坂本龍一



## バンビ

ここ数年、デザイナーとしての仕事が目立っていた立花ハジメの4年ぶりの新作だ。ディー・ライトのトウワが共同プロデュースしているこのアルバムは、プラスチック時代を彷彿させてくれて、うれしいやら、懐かしいやら、なのだ。

●東芝EMI  
●発売中 ●2800円[税込]

立花ハジメ



## ヘルプ・ユアセルフ

デビューのときから一貫している父親ゆずりのメロディーラインは、今回も健在。個性に欠けるぞ、という意見も多いだろうけど、美しい佳作が多いのはたしかなので、ここはひとつ、素直に良いアルバムと受け取りたい。

●ヴァージン・ジャパン  
●発売中 ●2800円[税込]

ジュリアン・レノン



## WIZARDRY CD DRAMA I

WIZ初のCDドラマがついに出了。原作はベニー松山の書き下ろしで、シナリオは有井絵武、演出は岩浪美和によるもの。もちろん、監修の須田PINほか、アスキーのスタッフが全面協力をしているのだ。CGによるリルガミン全体マップと、32ページの豪華なブックレットも付いてるぞ。今後が楽しみな、WIZドラマ版新シリーズだ！



●アポロン  
●発売中 ●2800円[税込]

## LOVE LIFE

ニューヨークに移住してから1年半。現地の有名スタジオ、パワー・ステーションで作られた矢野顕子のニューアルバムは、いつもどおり温かくてせつない曲でいっぱい。糸井重里とのコンビによる曲も、2曲収録されているぞ。

●EPICソニー  
●発売中 ●2800円[税込]

矢野顕子



## ビッグ・ショット・イン・ザ・ダーク

今までは夫婦によるふたりのユニットだったけど、このアルバムから新メンバーを加え、4人編成になった。ブルース、カントリーをルーツに、スティールドラムやハウスっぽいビートを取り入れて、より深みが加わった傑作なのだ。

●ビクター音楽産業  
●発売中 ●2500円[税込]

ティムバック3



## BOOKS

## 信長の野望・武将風雲録 武将FILE

●光栄 ●1860円[税込]

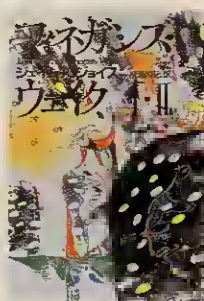
お待ちどうさま、ついに出了『信長の野望・武将風雲録』の武将ファイルだ。戦国武将や文化人467名のプロフィール、生没年を地方別、大名別に紹介。戦国時代をわかりやすく解説した読み物も付いて、奥の深い内容となっている。傍らに置いてプレーしよう。



## フィネガンズ・ウェイク ジェイムズ・ジョイス

●河出書房新社 ●4800円[税込]

今世紀最大の文学的事件、幻の大傑作といわれながら、ジョイスの死後50年を経る現在まで翻訳されなかった。ひとつの言葉に複数の意味が含まれていたりして、翻訳は絶対にムリとされてきたからなのだ。で、それをやってのけてしまったのが『不思議の国のアリス』などを翻訳した柳瀬尚紀。難解だけど、ぜひ読破してみて。



## バンドネオンの豹 高橋克彦

●講談社文庫 ●420円[税込]

八千万年前に絶滅したはずの恐竜が、なんと衛星写真に写っていた！場所は南米ギアナ高原。一方、大阪万国博会場で起こった宝石盗難と女子高校生の失踪事件。この、まったく無関係と思われるふたつの怪事件が、やがて時間空間を超え、大活劇に発展する。夢とロマンがあふれる壮大な冒険小説なのだ。





## VIDEO

### 猫とおともだち

昔なら、飼い方なんか教えてもらわなくても自然に猫と一緒に暮らすことができたのだろうけど、人間に都合のいいように変化してしまった現代社会では、こういった飼い方ビデオが必要となってくる。思いどおりに猫とコミュニケーションしたいね。

●アスキー映画 ●55分  
●11月21日発売 ●3800円[税別]



### ハートに火をつけて

個性的な演技で知られるデニス・ホッパーが、監督と主演を兼ねたラブストーリー。役どころは殺し屋で、ジョディー・フォスター演じるターゲットの女といつか愛し合ってしまう、というものの。芸術家の役でボブ・ディランも登場するのだ。

●アスキー映画 ●99分  
●11月21日発売 ●1万5800円[税別]



### 五月のミル

名匠ルイ・マル監督の最新作は、フランス版『お葬式』ともいわれるノスタルジックコメディ。'68年5月、革命に沸いていたころのフランスの田園地帯を舞台に、子どもの心を失わない主人公ミルと、彼を取り巻く親族たちの心温まる物語だ。

●ワーナー・ホーム・ビデオ ●107分  
●12月13日発売 ●1万6000円[税別]



## MOVIE

### ホット・ショット

なんとあの『T2』を破り、全米No.1大ヒットを記録した超話題作が、この『ホット・ショット』だ。何がそんなにウケているのかって

いうと、もうとにかく最初から最後までギャグの連続で、おなかがよく笑えるほど笑えちゃうところ。しかも笑わせるその人とは、今やトム・クルーズをも凌ぐ人気者、チャーリー・

シーンなのだ。しかも、『トップガン』をパロディにしたスカイアクション映画なんだから、よけいにおかしい。タイトルのホット・



### ファンタジア

ウォルト・ディズニーの最高傑作といわれる『ファンタジア』が、製作以来51年という長い年月を経て、ついにビデオ化されたのだ。クラシックの偉大なる旋律の数々と画期的なアニメーションテクニックが合体し、アニメを超越したまったく新しい世界を作りだしている。約半世紀も前の作品なのに、現在のアニメと比べてもまったく見劣りしないのは、さすが。そして、これは世界で最初のステレオ映画。アニメだけでなく、聴かせるということも重要視してるってことだね。



●DHVジャパン  
●119分  
●発売中  
●5600円[税別]

### クリスマス・キャロル

イギリスの有名作家チャールズ・ディケンズの名作『クリスマス・キャロル』をテレビドラマ化したもの。'84年から毎年クリスマスシーズンにアメリカ中で放映されているという、クリスマスの定番なのだ。今年は日本でも楽しめるというわけだ。

●バステル・ビデオ ●100分  
●11月25日発売 ●1万4000円[税別]



### 羊たちの沈黙

世界中を震え上がらせ、大ヒットを記録した話題作が早くもビデオ化。原作に劣ることなく、完璧なサイコサスペンスに仕上がったこの映画、ジョディ・フォスターとアンソニー・ホプキンスというキャスティングも大成功だったよね。

●RCA コロンビア ●118分  
●12月1日発売 ●1万5300円[税別]



シヨットは“すぐれ者”という意味で、チャーリー演じる海軍きつての花形パイロット、トップバーがその“すぐれ者”というわけ。

ストーリーそのものよりも、続々と登場する名作のパロディーシーンが、この映画のおもしろさのすべて。航空映画はもちろん、『ロッキー』や『スーパーマン』など、

誰もが一度は見たことがある名シーンが、次々と登場しては大爆笑を巻き起こす。おもいっきり笑いたい人は、迷わず見るべし。

●20世紀フォックス配給  
●12月中旬公開



# Qlair Dreaming World

クレア

## ■Good-Bye Cybéle■

南の島の、ひと夏の不思議な経験——クレアの3人が体当たりで撮影した『Good-Bye Cybéle(シベール)』は、青い海とクレアの笑顔がとっても印象的なビデオなのだ。ストーリーを簡単に説明すると、南の島に存在するという伝説の魚シベール。純粋な心を持つ者だけが見ることができ、時を30日間た

け戻すことができるという。3人が、シベールに会うために冒険に旅立ったのだ……。このビデオは、11月21日にアルバム『Les filles』と同時発売。そこで今回は、撮影の裏話などを語ってもらおう。

今井(以下Sachi) 撮影はハードだったよね。

井ノ部(以下Hiro) そうね。でも海がすごくきれいで、泳ぐシーンは本当に楽しかったな。

吉田(以下Aki) 滝つぼに飛び込むときは、ほんとに怖かった。スタッフの女の人がテストで飛び込んでくれたから、それで少しは落ち着いたわ(編集部注：タ

ーザンみたいに、ツタにつかまって滝つぼに飛び込むシーンがある。けっこう高いところから飛び込むんで、かなりの勇気が必要だと思うぞ)。

Sachi 服を着たままだから、服が水をすって重たくなって、ほんとに溺れるかと思った。浮き輪まで必死に泳いだわ。

Hiro あと、山を登るのも怖かったよね。かなり斜度がきつくて、落ちこちないように手をつないでもらいながら、命綱みたいに撮影したのをよく覚えてる。

Sachi 私は、マリオネットを演じるのが難しかったな。恥ずかしさが先に立って、なかなか人形の動きができなかったの。

Hiro 私の手の動きに合わせて、

さっちゃんが動くんだけど、なかなか息が合なくて難しかったよね。

Aki 私は一緒に撮影した子どもたちやおばさんが印象に残ってる。それから、やっぱり海が青くてきれいだったのを見みんなに見てもらいたいな。

Sachi この撮影が終わって東京に戻ってきたら、なんだかひと回り大きくなったような気がしたな。自分でいうのもなんだけど、成長したように思えるの。これから、どんなに厳しい仕事があっても耐えられるんじゃないかな。



●EPIC/SONYより11月21日発売予定。価格3500円[税別]。

## 編集チヨの今月のコレ!

巷で噂の『ツインピークス』とは  
いったいどんなドラマなのかっ!?

最近ではテレビというものをほとんど見ない。いや、テレビ画面は見るとはね。ビデオとかゲームとかでね。だけど、いわゆるテレビ番組はほとんど見ない。見るとしても衛星放送だけ。いや、別にかっこつけてるわけじゃない。たんにアパートの共同アンテナが壊れていて、映らないだけなのだ。雨が続けているせいか、もう1ヵ月くらい直してくれない。困ったもんだよね。

というわけで見ているのは衛星放送とビデオだけの生活の中で何を見ているかという『ツインピークス』に決まっている。JSB開局当時から夏にかけて序章から第23章まで、じつに変則的に放送してくれたやつをしつこく録画しておいたのをときおり眺めているわ

けね。いまでも放送はしているけど、それは再放送。いつになったら24章以降を放送してくれるのか、ほんとにJSBにも困ったもんだ。

それにJSBで見始めたもので、吹き替え版に慣れきってしまい、ビデオで見て違和感が生じるようになってしまった。これにも困ったものだ。え、ツインピークスってのが何のことかわからない。そうだよ、そういえば何の説明もしていない。

ツインピークスという、その名のとおりふたつのお山のある小さな田舎町で、ひとりの女子高校生が殺されたのが発端となり、次から次へとあらゆる事件が起こるといってテレビドラマなのだ。こう書くとうってことのない犯罪ドラマみたいだけど、作ったのが変態

映画監督デビッド・リンチだけにもののみごとにヘンなのだ。

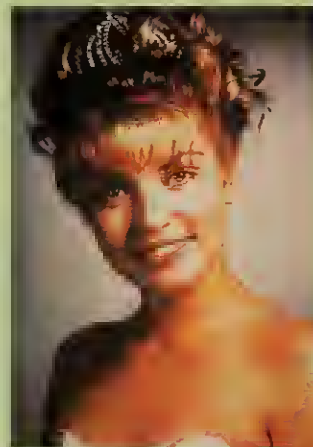
登場人物のほとんどがヘンだし、起こる事件もヘン。FBIの捜査官もヘン。それに、ストーリーを引っ張る『ローラ・パーマー殺人事件』の真犯人というのもヘンだ。そのヘンさ加減がなんともいえず気持ちいい。

1話が45分で終わるというのも、ちょっと眺めるにはちょうどいい長さなのだ。

でも、そろそろ繰り返し見るのにも飽きてきた。ウイングダム・アールがこれから何をしようとしているのか、早く先が見たい。ボブがそこどうからむのかも見たい。こういう固有名詞を出してもわからない人にはわからないだろうけど、わかる人にはほくのこの気持ち

ちがよくわかってもらえるはずだ。

それにしてもまあ、アメリカの厳しいテレビ規制の中でこれだけ変態的な番組をよく作れたものだ。それだけは感心しますね。



●この娘が天使の顔をした性の小悪魔、ローラ・パーマーなのだ。



## PRESENT

### 1 ソーサリアン ポスター

5名

発売されてからすでに3カ月が経つけれど、まだまだ人気絶好調の「ソーサリアン」。シナリオが15本も入っているから、発売日に手に入れた人でも、今後しばらくは遊べるね。このポスターを壁に貼って、もっとソーサリアンの世界に浸ってみてくれ。

### 2 甲竜伝説ヴィルガスト カレンダー

5名

NEWSのページでも紹介している「甲竜伝説ヴィルガスト」のカレンダーを、(株)バンダイから5名に。大人気の作家陣によるイラストが満載された16枚綴りの豪華なものなのだ。来年のカレンダーをどんなものにしようかなあと考えていたキミ、これで決まりだね。

### 3 MSレーシングプロジェクト ステッカー

20名

11月号のMSX百科で紹介した「MSX2020」の記事を読んだかな。MSシュレッダーでおなじみの(株)明光商会がスポンサーとなっているロードレーサーの名前が、なんとMSX2020だったのだ。で、MSレーシングプロジェクトのステッカーを20名にプレゼント!

### 4 HIKOHKI ハンカチ

5名

9月25日にセカンドアルバム「Treasure」をリリースしたHIKOHKI。その発売を記念してオリジナルハンカチが作られたので、5名にプレゼント。11月11日には渋谷エッグマンでライブがあるので、そちらのほうにもぜひ出かけてみよう。

今回もバラエティーに富んだプレゼントを用意したぞ。部屋の中が寂しいな、って人はポスターかカレンダーを、バイク大好き、って人はステッカーを、身だしなみに気を使ってる、って人はハンカチをどうぞ。官製はがきに希望商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、メッセージを書いて右のあて先まで。締切は12月8日だ。

#### あて先

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
インフォメーション  
12月号プレゼント係



#### ごめんなさい

11月号の特集記事の中で誤りがありましたので、訂正します。47ページのA1GTの付属品の説明で、通常のRGBケーブルが付属しているとありますが、これは「片側がRGB端子と同じDIN形状のコネクターで反対側がビデオオーディオのピンプラグになったケー

ブルが1本付属している」の誤りです。また、55ページの羽田野勝寛氏のインタビュー記事に一部誤りがありました。PC-9801版の「フリーコマンドー」は存在しません。関係者の方々、読者のみなさまに、たいへんご迷惑をおかけしましたこととお詫びします。

## LOG IN No.22 発売中 特別定価500円

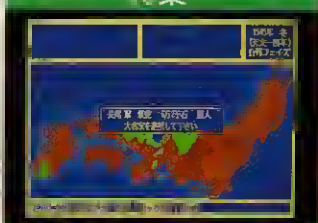
今号の特集「あっぱれ! 戦国ゲーム!」では、年末発売に向けて、各ソフトハウスが鋭意開発中の大型戦国シミュレーションを、いち早くキャッチ! 怒濤の戦国野郎は心して読むように!

#### 特別付録



ブランディッシュ

#### 特集



あっぱれ! 戦国ゲーム!

## WEEKLY ファミコン通信 毎週1回金曜日発売!!

定価280円

スーパーファミコンからゲームボーイ、そして話題の体感ゲームまで、すべてのアミューズメント情報を先取りするゲーム情報誌!!

# ロンドン引退

小林(22)

する中嶋悟に熱いエール

## MSX百科

### もくじ

緊急速報	66
お笑い4コマ道場	67
MSX研究所	68
ことわざにっぽん!	69
技あり一本	69
愛のイラストコーナー	69
MSX ZONE	70
Mマガ編集部瓦版	70
いやな人への道	71
おたよりハッスル	72



★泊まりがけ勤務を終え帰路につくロンドン小林。でも夜は寝ていたので比較的元気。



ぼくが初めて彼と会ったのは、味の挨拶をしていた。その言葉  
ずいぶん昔のこと。鈴鹿サーキ  
ットで開かれたドライバーズパ  
ーティーの席 本誌副編集長ガスコン金矢 その彼が「引  
だった。その「本人が決めたことだから 退」というの  
席上、彼は、は、残念だが、  
「ひと足、先に **ぼくは何も言わない**」 彼が決めたこ  
行くけど、ぼくはいつまでも待  
ってるよ。だから、はやく上が  
ってきなさい」というような意

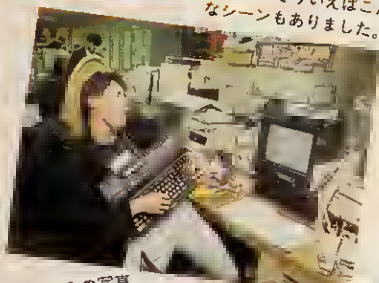
## 編集部一同が騒然ッ!

「かなり前から辞めることを決意していたなんて、ショックでした。これからもずっと活躍してくれると思っていたのに残念です」

本誌人気ライターの小林ロンドン(22)は、そう言うのがグッリうなだれた。日本人F1ドライバー中嶋悟の引退表明は、F1ファンの多いMマガ編集部を大いに揺るがした。とくに昨年、一昨年と鈴鹿GPを観戦しに行ったほどF1に入れ込んでいるロndonは、そのショックを隠しきれない様子だった。しかし引退表明から数ヵ月経ったある日「サーキットの外でもガンバレ」と、明るくコメントした。

## ロンドン小林思い出フォト

★そういえばこんなシーンもありました。

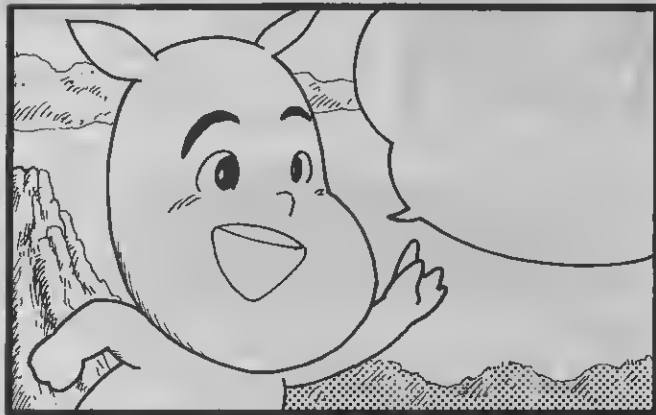


★これらの写真は本文とあまり関係ない。





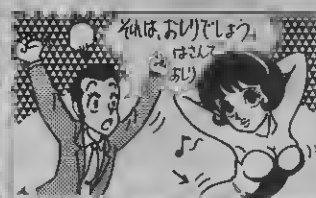
はあずかしいい、あーさがきたあ、ひぼおのああさあだっ、おたけびに胸をたたけ、フグ毒あおれエ……。 (わかった、わかったから、やめてくれ、中山千代！)



## 10月号の模範解答

今月はちょっと不調だ。これまでのように設定自体にぶっとんだところがなく、会話が主体なのでムズカしかったのかもしれない。

そんなわけで今回は、ドン・キホーテの作品を2本採用した。4コマの基本とおりで、あまりおも



静岡県 ドン・キホーテ

しる味はないが、それなりにまとめ上げた実力を評価したい。

ところで、今回の応募で一番多かったのが1コマめで「ルンバ〜」とくる作品。広島県の風小僧は、1コマめで「ラッキー池田さ〜ん」と言わせたまでは、よかったが、

そのあとが続かなかった。神奈川県の大綾子は、日常の中に埋没してしまうようなアイデアだったが、セリフの描き文字がうまいっ！ 字のうまいへたは言いたくないが、応募するときは最低限、ちゃんと読めるように書いてほしいぞ。

静岡県 ドン・キホーテ



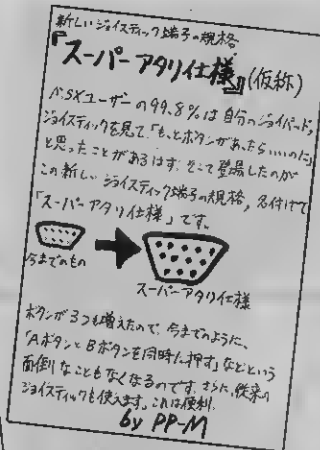
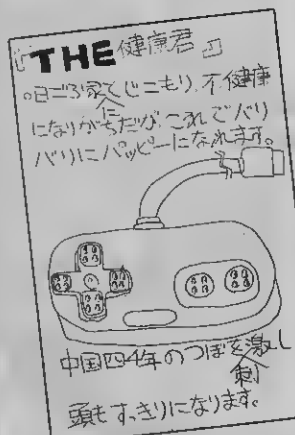
# MSX研究所



このコーナーは、身の回りにころがっている金鉱を掘り起こすことにある。いわば、心の金鉱師。自分の身の回りのさまざまなアイデアをはがきて送ってくれ!!

●広島県 川口洋一郎

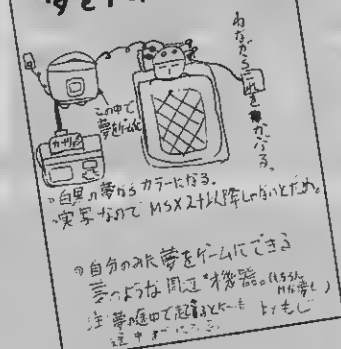
健康を気遣うなら、屋外で頼りに汗を運動したり、仕事したりするほうがよっぽどいいのだから、そーもいらない現代人にピッタリのコントローラー。



●京都府 PP-M

99.8パーセントというのがどういう機械で出てきたのかは知らないけれど、基本的にゲームはジョイスティックでプレーできるのがあたりまえだと思う。

これぞ究極の『夢をゲームにできる』

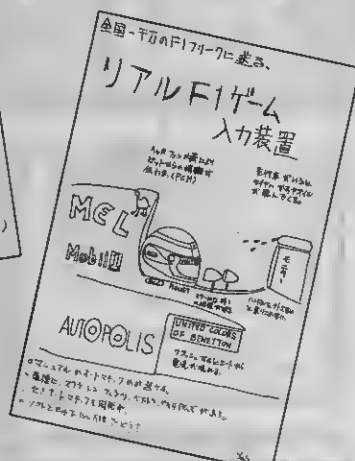


●山形県 もじ

まさに夢のような機械。夢というのはえてして整合性がなかったりするものだけど、ゲームとしてみた場合、それがおもしろいかどうかが問題だと思う。

●大阪府 くじけるなB.ガシヨー

体感ゲームのアイデアは、けっこう届く。でも、こーゆーのは、やっぱ、結局どれだけ思い入れがあるかなんだよね。まあ、ガシヨーってことで許そう。



## ●在宅勤務所員の研究レポート募集

NHKの「電子立国日本の自叙伝」という番組を見ただろうか。半導体の黎明期から、半導体生産大国、日本になるまでの6回シリーズで、たいへん興味深い

番組だった。結局、モノを作り出す力というのは、それに対する多くの人々の情熱と工夫するアイデアだということを痛切に感じた。

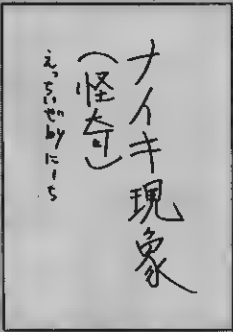
## ことわざにっぽん!

今月のにっぽん



愛知県 M・ウリキレ

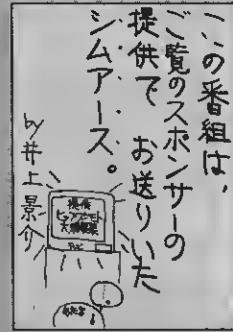
静岡県 にーち



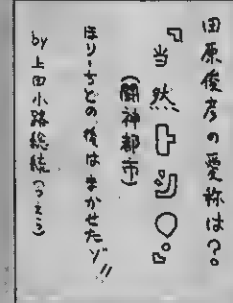
東京都 常勝軍人



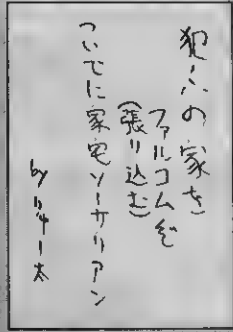
三重県 井上景介



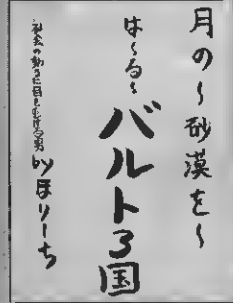
大阪府 上田小路総統



東京都 りゅー太



千葉県 ほりーち



●へたなコメントを拒絶するような完成されたことわざである。いやあ、おみことー

●知ってる、知ってる。バトル三国じゃなくて、バトル三国でもないヤツでしよ。



[M][S][X]ゲーム指南

# 技あり一本

当コーナーの看板キャラ、ワザチェック1世の統治する王国でクーデターが発生した。彼の顔を見られるのも今月で最後か？



●イラスト/石井裕子

## ピーチアップ総集編

## 架空の世界でお金持ち

「ピーチアップ総集編」に収録されているスーパーピーチスロットは、スロットマシンでコインを稼いで、そのコインと引き替えにエッチな絵を見るという、なかなか泣かずゲームです。普通にプレイするとスタート時の手持ちコインはたったの100枚ですが、スーパーピーチスロットのタイトル画面が出ているときにテンキーの1から9とカーソルキーのどれかひとつ

を押すといきなり50000枚から始めることができます。やりい。

情報提供：埼玉県 朝倉 誠



●これを元手にさらに儲けるのもよし、エッチな絵を見られるだけ見るのもよし。

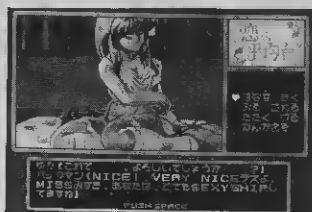


## ピンクソックス4

## 向こう側が気になるよね

すこし古いですが、「ピンクソックス4」に収録されているさやかの恋の平均台、かなり危険なストーリー展開がいいですね。あと、お約束のエッチシーンも。でも、イイ部分にハート形のボカシが入っていて、ちょっと寂しい気もします。そこで@キーと[SHIFT]キーと[CLS/HOME]キーをいっぺんに押してみましょう。すると……今までのこのコーナーを愛読してきた

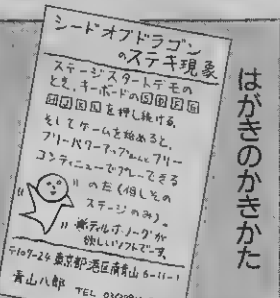
方ならもうおわかりですね。ハートがどっか行っちゃうんでーす！  
情報提供：秋田県 キサラギ



●ああ、このソフトを押し入れの奥から引っ張りだそう！ 照れることないよ。

## 技・を・タ・ノ・ム

このコーナーではMSXゲームの裏技などを募集しています。紙面に採用された方には3000円分相当の図書券をプレゼント。なお優れた技(一本ランク)の方にはさらに、好きな市販のゲームソフトを1本プレゼントします。



はがきのかきかた

# 愛のイラストコーナー!!

スミ1色の、ゲームに関するイラストを募集しています。採用された方には図書券3000円分を差し上げます。



●MAZE!

●ウィザードリイマガジンあてだけど、本誌でも小説を連載してるからいいよね。



●るちみげかきつ

Dragon Slayer

●少年にまわりついてるのは「ドラスレファミリー」のキャラだな。あれ、音楽いいよね。

●D<sup>b</sup> Waltz



●トーンを使わず、丁寧に仕上げてあるね。かわいく描けていてよいいよ。

●少年にまわりついてるのは「ドラスレファミリー」のキャラだな。あれ、音楽いいよね。



●武田晴弘

●白と黒のコントラストをうまく使ってるのいいねえ。ところでこのイラスト、何のゲーム？



●光

# M·S·X ZONE



タテ長にもヨコ長にもなる  
変形自在のコーナー、それ  
がコシ。寄生獣みたいだな。



## MUSIC SCENE 各レコード会社の CD復刻盤に注目

平成バンドブームという言葉も最近ではめっきり聞かれなくなったが、それは近年登場したアーティストやグループの音楽性が、社会に定着した証拠でもある。とはいってもそれらの音楽スタイルはいきなり発生したわけではない。先代のアーティストたちが手掛けたサウンドが多大な影響を与えていることは自明だ。つまり音楽の基本部分はいつの世も変わらず、時代に

よって味つけが違っただけなのだ。なんだか話が難しくなったけど、要はハヤリの音楽だけでなく、昔の音楽を聴いてみても結構楽しいよ、ということなのだ。きっと新鮮な衝撃と発見があるはずだ。幸い各レコード会社から過去の名盤がCDとして発売されているので、10年ほど前の作品なら入手はそれほど困難ではない。音楽史の勉強なんて思わずに、気軽に聴いてみよう。

ポニーキャニオン

### T・E・N・Tシリーズ

ムーンライダーズの初期のアルバムなどの強力ラインアップだ。キワモノとして(?)いうせいこのアルバムが2作品ある。



闘うラッパー、いとうせいこうが吠える「BODY BLOW」。

ビクター音楽

### 日本ROCK名盤COLLECTION EARLY 80S MASTERPIECES

タイトルどおり、1980年代初期に流行したパンク、ニューウェーブ系のアーティストのアルバム。担当者一押しレーベルだ。



あの戸田誠司も在籍していたリアルフィッシュのフルアルバム。

CBSソニー

### CD選書

天下のCBSソニーらしいメジャーなラインアップ。その中で伊武雅刀の、ラップとつかない風変わりなアルバムが異彩を放っている。



Mōn-iah

Masato Iwano

名曲「子供達を責めないで」を収録している「Mōn-iah」。

東芝EMI

### 極東ロックコレクション

クリエイション、モップスといった、通好みのラインアップ。解説などの文字情報もしっかりしていて、当時の音楽事情がよくわかる。



最近、活動が表面化してきたヒカシューの初期アルバムもある。

すくらっぽ  
ぶっく

なんと今回は、16ページのストーリーまんがが送られてきた。ペンネーム、サブチェリーニ・A・lyokan……このペンネーム、もうちとなんとかならない？ まあそれはいいとして、彼が描いたアンパンマンのパロディーまんががなんだけど(右上は原稿の一部)、うーん……。ノリがどうもねえ。イマイチ馴染めないっす。でも絵はうまいし話もしっかりしているから、ガッツ賞と



して図書券を送ります。後生大事にしてね。普通の人はいないけど。関係ないが「バタ子」という名前はなんとなくエッチだ。だってさあこう(中略)おまけに犬(後略)。



## コラムス熱

いまださめやらず



現在Mマガ編集室内で、もっともプレーされているゲームのひとつが「コラムス」だ。発売から1年が経とうとしているが、一部の熱狂的な愛好家……というよりほとんど情性で数人が遊んでいる。ゲーム自体のおもしろさもある

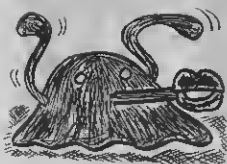
ことながら、ここまでにひきつけられる原因に、ハイスコアがディスクに保存されるという要素がある。みんなこういうのに燃えるのだ。現在、公式ディスクのハイスコア欄には、林口ロオとぎーちのスコアしか記録されていない。このふたりのレベルが異常に高いからだ。それじゃつまんないということで、プログラマーの吉田哲馬は自分専用のゲームディスクを所有し、ハイスコア欄に並ぶ自分の名前を見て満足している。なんか虚しい。





# イヤな人への道

たしかにイヤだけど、どこか否定しきれない……そんな存在感を持つ人物になれば、アナタはもう社交界の人気者。さあキミも「IYA NA HITO」になろうぜ！



のんきなXさん 桜玉吉  
No. 18974189回

## イヤな顔

思いきり口をへの字に曲げたり眉間にシワを寄せたりと、極端なカーブを顔面に表現すればたちまちイヤな顔に。



## イヤな声

鼻をフガフガ鳴らしながら喋る、思いきり息を吸いながら喋る、始終涙声で喋る……などが基本技。簡単にできそうだが、不快さしか感じられない喋りかた(子供がダダをこねるとききのソレなど)との判別の基準は難しい。



## イヤなポーズ



ただ体をくねらせていてもダメ。まず身のまわりを観察してみよう。とてつもなくイヤなポーズが、わりと人目につくところにあることに気づくはずだ。それに自分独自のイヤさを加えてハイ、ポーズ！

## イヤな人になるためのアドバイス



まず自分を捨てることから始めましょう。自分の体を「イヤなもの」を表現するための媒体と感ぜられるようになるまで、ひたすら鏡の前で特訓します。そしていざ人前でやる時は、自分の持つイヤのイメージをこぞとばかりに発散させましょう。そのとき「イヤ」は、「芸術」に昇華します。(匿名)



## 今月のこの人

さーて今月のこの人は、天才プログラマー、吉田哲馬です。最近何か必死に作っているみたいだけどその話は置いて、じつは彼、メガドライブのゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の音楽が大のお気に入りなのだ。

## 大相撲の見どころ



最近の相撲人気は若貴ブラザーズが独占している感があるけど、ほかにもイカす力士はいるのだ。  
●琴稲妻(佐渡嶺部屋)……大徹の引退後、名実ともに角界一のモミアゲくんになったおすもうさん。  
●巨砲(大鵬部屋)……いかにも力士！ って感じの渋いベテラン。

## 読み切り小説

## ゴジヤイ大王

よろずこたろう

「ああ、道行くヒトの冷たい視線！ アタシってバ、不幸のかたまりなのデゴジヤイマスそのネのネネッ！」  
「ちよいとそこのお嬢サンツ！ そなたを取り巻くあまたの不幸、わたくしが取ってあげますデすヨヨヨッ！」  
「あれマッ！ そのカン高いお声の主はどなたなのネのネネネッ！」  
「よくぞ聞いてくれマシタッ！ シツはこのわたくしこそが、アノ神さまでゴジヤイマスデすヨヨヨヨッ！」  
「ビックリ！」  
「さア！ きらめく星空を見上げてみなシヤイ。アソコのマツ赤なお星さマ！ アレこそがわたくしでゴジヤイマスデすヨヨヨヨヨヨのヨッ！」  
「んまあウツつきジヤイッ！ アタシをたぶらかそうって魂胆なのデゴジヤイマスネのネネネネネッ！」  
「ウソじゃナイでゴジヤイマスデすヨのヨのヨヨヨヨヨヨッ！」

## タヨリヲクレ

ボク、さみしがり屋さんなんだ。キミの愛情のこもったおたよりが読みたいな。雨の日も風の日も待ってるからね。

<あて先>

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
MSX百科〇〇〇〇係

# おたより ハッスル

最近「このおたよりを載せてくれなかったら自殺します」という内容のおたよりのことを思いだした。だいふ前に届いたものなんだけど、元気にやってますか？ 結構気になります。

**お** たよりハッスルにのる確率は何パーセントかなあ〜。教えてねえ教えて〜。

(北海道 なれなれしい読者)

♡ ちょっと待ってね。10月号を例にとってみるとお……いち、にい、さん、しい、……じゅうだから、10パーセントだ!! こんな内部事情、公表しちゃっていいのかなあ。

数字に弱い編集者

**こ** の前、バス停に行くとき、気合を入れているおじさんがいたので見てみたらアリを踏んで殺しているのだった。

こわかった……。

(千葉県 宇野竜太郎)

♡ アリといえば、この前テレビを観ていたら「小さくて動きの速いアリをいかにカメラで追いかけることができるか」という、何とも平和な番組をやっていたな。その番組で、原宿の竹下通りを縦横無尽に歩くアリを撮影していたんだけど、あれって、いろんな意味でものすごく迷惑なのでは？ きっと通行人に踏まれたりやなんやで、何度も撮り直したんだろうな。よくやるワ。

アリを噛んだ編集者

**マ** クドナルドで友人のCが「トロにイカにカッパください」と注文したら、バイトの兄

ちゃんに「おもしろくないよ」と突っ込まれていた。ちなみに彼は食堂でウェーターを呼ぶときに「たのもうたのもう」と言ったこともある。強者である。

(東京都 常勝軍人)

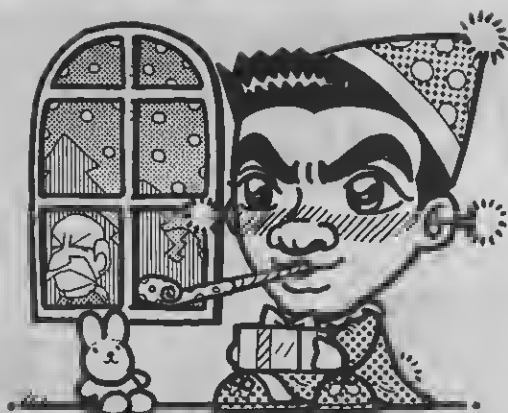
♡ 甘いな。オレの友人に、マクドナルドでポテトのLを注文するとき「大盛りください」といったヤツがいる。そいつはカウンターの店員が「Lですね?」と言っているのに「いや、大盛り」と言いとおし、結局その店員をうち負かしてしまったのだ。ほかにもファミリーレストランで店員が食事を運んで来たとき「うむ、ご苦労」などと尊大な態度に出る、困った男なのだ。やーねえ、モウ。

やたらとイヤーんな友だちに

恵まれている編集者

**モ** ックンの。  
(千葉県 片井美樹雄)

♡ このお便り、文字にするとなんだかよくわかんないと思うけど、ビジュアルにすると結構いいです。説明すると(しなくてもだいたいわかると思うが)、「モックンの」という文字の横に、なんか真っ黒いもじゃもじゃしたラクガキがしてあるのだ。まったく……。だいたいだなー、樋口可奈子のならともかく(?)、モックンのを描いてくるとはなんと不思議なやつ。みんなで片井をいじめてやろうな。



で、なんでこんなお便りを載せたのか。じつは、ふかいワケがあったりするのだ。なんていうんですか、「へんなものを見せられてしまい、自分だけがイヤな気分になってしまったのが悔しい」ワケですな。そんなわけなので、みなさまもこのお便りを読んで、想像して、イヤな気分になってください。はっ、オレってけっこうやなやつなのでは!?

宮沢りえな編集者

**自** 分の意志で鳥肌を出す、止めておくというのは異常でしょうか、僕はできます。コツを覚えれば誰にでもできます。

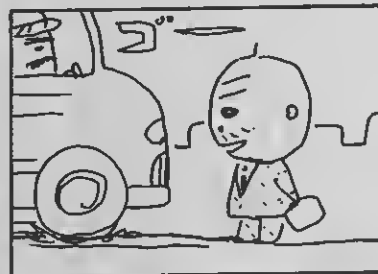
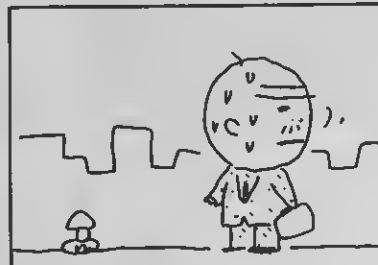
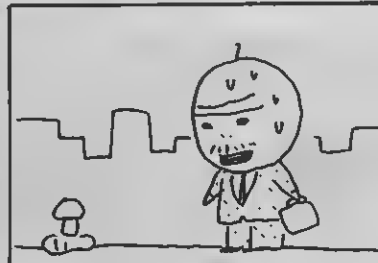
(新潟県 中山健治)

♡ そんなことできて、何かいいことあるんだろうか。でも、コツを覚えれば誰にでもできるというのは、なんとなく嬉しいもんだよね。

そりゃそうと、トリといえば、ビッグコミックスピリッツで連載中の「14歳」だ。一見タッチが恐怖漫画っぽいけど、じつは最高のギャグ漫画だったりするのだ。背広着たニワトリが主人公だし、ニワトリの目のアップのコマがあるしで、もう大変。ぎ○ちの漫画なんかよりもいいぞ。

本物のおもしろさを知る編集者

おたよりさん  
No.18974190日 木曜王吉





**お** ひやこはんがありましたのでおかゆにいたしました。するとほわほわとよきかおりがしてまいりましたの。のぞいてみましたらコンビーフがうもれていらしたようですのね。しあげにたまごをまぜまぜしてさしあげましたの。——う、うめエエエエ……。おためしあれ。

(埼玉県 中山千代)

**♡** よーし、さっそく家に帰って作ってみよーと思ったけど、そういえば今、ガスが止められていたんだっけ。ガッカリ。かわりに電気ガマで炊いたごはんにかつぶしをバーとかけて、醤油をトボトボ落としてウーとかきまぜて食べるかな。そーかあ、ネコはいつもこんなオイシイものを食べていたのかコンチクショウって気分になれるよ。さあみんなも、レッツ、プアーライフ!

3連休を1000円で過ごした編集者

**こ** の間、クーラーのリモコンがいかれた。それから4、5日後、気合を入れてリモコンを動かしてやるとまた何事もなかったかのように動きだした。これっていったい……。

(岡山県 竹本和敏)

**♡** クーラー、ですか。なんか懐かしい響きだなあ。でも最近のクーラーってさ、冷房暖房やさらに

除湿もできちゃう「エアコン」ばかりだから、ホントはもう「クーラー」だけなんてシロモノはほとんどなくなってるはずなんだよね。でも、今だにみんな「エアコン」を「クーラー」と呼ぶ人は多い。ま、その気持ちはわかる。だってあの暑い夏場を快適な空間に変えてしまう魔法の機械。それはあくまで「クーラー」であり「エアコン」ではない、というイメージが我々にはあるからなのです。ほんとにかおひ。

ところでクーラーで思いだしたんだけど、最近Mマガ誌面でも激しいパフォーマンスぶりを発揮しているおすもうさんことティラ三須、彼の近況をここで報告することにしましょう。なぜかという、つい最近彼は長年の夢であった引越をし、さらに17万円という大枚を払ってクーラーを買ったばかりだからなのだ。もともとMマガにはドトウの衝動買い野郎が多いのだが、彼もその衝動買い運動に触発されたらしく、「生活向上計画」と銘うってロクにお金も持っていないのに(失礼)電子手帳やらクーラーやら、深夜番組で通信販売していたターミネーターのサングラスやら猫などを次々と購入していたのである。あ、猫は拾ったやつだけ。

でも彼にとってこのクーラー、買った時期が悪かった。夏の暑さに耐えきれずエアコンを買うことを決意したのはいいが、家にエアコンが来たときはもう9月! つ

まり、季節はもうエアコンのいらぬ肌寒い秋になっていたんですな。「くやしいから外より部屋を寒くしてビールを飲んだら、腹をこわして会社を一日休んだ」という悲しい証言もあり、まだまだ彼の生活向上計画には問題ありそうです。でも三須よ、電子レンジと洗濯機とふと乾燥機を買う前に、ローンを払うのだからリモコンの話はすっかり忘れていたことを思いだしたがあまりにも長々とお返事を書いているのでリモコンについては書かなきゃどうせバレないだろうと開き直っている編集者

**□** グインの増田さんとロンドン小林さんとはどのような関係なのですか?  
(福島県 野本 崇)

**♡** くわしくは言えませんが、いい関係であるただけ言っておきましょう。

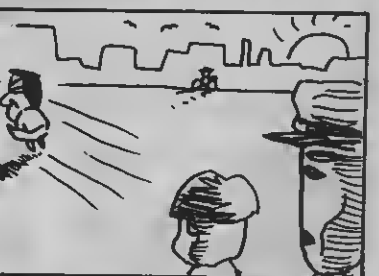
意味深編集者

**ぎ** ーちと、ナモ戸塚って同一人物なのに別人ですか? ふたりは恋人ですか?(徳島県 池田大介)

**♡** くわしくは言えませんが、いい関係であるただけ言っておきましょう。

さっきとは違う編集者

**のんきな犬さん**  
No. 18974191回  
松玉志



## これにて一件落着すれ

この前、深夜テレビで新興宗教を取り上げた番組があったので観てしまいました。で、予想どおり番組はゴタゴタしながら終了したんだけど、そこでふと思ったことがひとつ。この番組、いつも問題に決着がつかないまま終わっちゃうことがホント多い。そりゃ番組の性格上しょう

がないのかもしれないけど、やっぱり「水戸黄門」や「ドラえもん」のように明快な決着をつけてもらわないと、私は不安になってしまうタチなのです。そういやNHK教育でやっていた「中学生日記」も、いつも問題提起ばかりして決着がつかなかったもので、不安にさせられてたっけ。

## なんかほしい病にかかってます

最近、やたらと欲しいものが多い。で、とくに欲しくなってるのが、DATウォークマン。みんなあんなんはいらんと言うけど、欲しい病にかかってしまった以上、もうどうしようもないのである。衝動買いの帝王と呼ばれている林口ロオ(すでに彼はDATデッキを購入)をまるめ

こんで、来月の給料で買っちゃうとするかな。あ、うそうぞ。

< あて先 >

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

奥様ウットリレーザー係

# 米田裕のハイテクワンダーランド

## 液晶ディスプレイの巻



電車やワープロ、携帯用ゲーム機などボクらのまわりは液晶ディスプレイを使用したものであふれている。でも、どうやって表示されているのかを知っている人は少ないよね。その仕組みを探ってみたのだ。



こーやー壁かけテレビの想像図を見るたびにいつになったらこんな部屋に住めるのかと思っちゃう



これが液晶ですと見せてもらったものの半透明でちょっとドロとしている  
エステル系、ビフェニル系、PCH系、シクロヘキサン系、フェニルヒポリジン系、シオキサン系といった化学物質がブレンドされている

今日は白がほしいからビフェニルとPCHをブレンドして

ブレンドの目的は配合する材料によって駆動電圧を小さくしたり、白をキレイに出したり、応答性をよくしたりとさまざまだ。や、かいなのはある特性をよくしようとすると他がダメになるからブレンドするの

大きなテレビがほしいけど、部屋はめちゃくちゃ狭い。ICもびっくりというぐらい多層化した物にはさまれて生活しているというのが、ボクも含めての日本の都市生活者の平均的な姿だろう。

大きな部屋に住むには、地方へ行くか、お給料を上げてもらえない。ハイビジョンだって四畳半で荷物のすきまから見たっておもしろくねーや。なんとかしてよ郵政省さんなどと言っているもどきにもならない。

やっぱり、昔からテレビは壁掛けというところに落ち着いちゃうね。いまのところ薄いテレビという液晶が有力ということでシャープ株式会社へ取材に行ってきた

ぞ。エレベーターで女子社員と乗り合わせちゃうとこんなかが、ああ大企業っていいなと自由業の人間に思わせてくれる。勤めておけばよかったかなあ、とほほ。ええい、気をとりなおしていくぞ。

まず、これが液晶ですと見せてくれた容器の中には、半透明の液体が入っていた。水でうすく溶いた糊みたいだ。このまま刷毛につけて障子をはってもおかしくないてな感じだ。この液晶、水で溶いた糊と違うのは、液体と個体の中間にある物質の状態であるということだ。

身近なものでいえば、石けん水やイカの墨がそれにあたる。ちなみにイカから取った成分が液晶に

使われているという話があるけど、シャープで使っている液晶は、石油からつくられる化学物質が母材であって、イカのものは使っていないとのことだ。

この液晶の分子は、ふだんはゆるやかな規則性を持って並んでいるけど、一定方向に微細な溝のある板(配向膜というんだよ)に接触させると溝にそって並ぶ性質がある。そこで、溝の向きを90度かえた2枚の配向膜ではさむと、液晶の分子はねじれて並ぶんだ。

ねじれた分子の間を光が通ると、光も液晶分子の配列にしたがってねじれてしまうのだ。この性質を使って、まず液晶に入る光を偏光フィルターで向きをそろえてやる。

そして、ねじれた光が出てくるとき、この場合は90度だから、そのねじれにあわせて90度まがった光を通す偏光フィルターを使えば、ねじれた光を通すということになるわけだ。

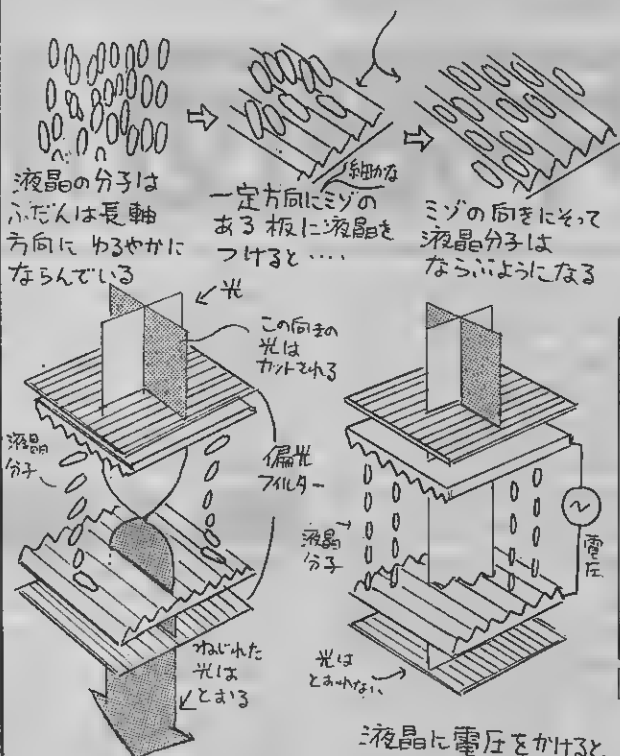
ここで液晶の性質がおもしろいのは、電圧をかけると液晶の分子はねじれを解いて、電界にそって並ぶようになることだ。そうすると、ねじれて届いていた光がまっすぐ届くことになって、出口の偏光フィルターを通らなくなってしまう。これがシャッターとなるわけだ。こうした方式をTN(ツイステッド・ネマティック)液晶という。

光を通すところと通さないところ



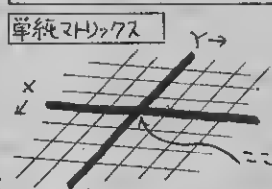
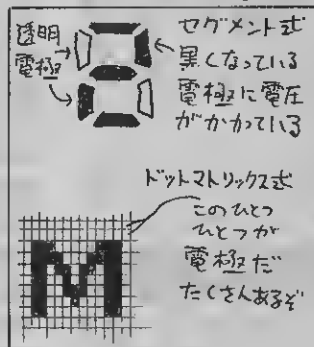
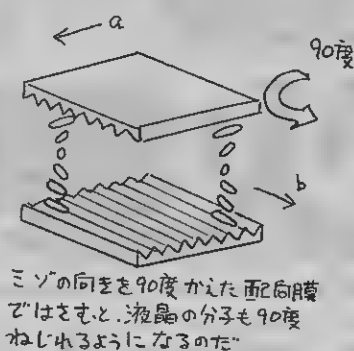
## 液晶のしくみ

配向膜という

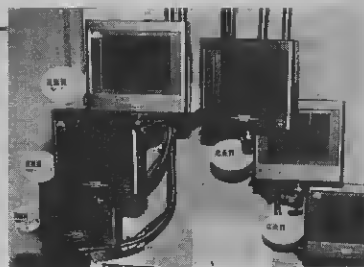


偏光フィルターで一定の向きの光をつくり、ぬじれた液晶の中を通すと、光はぬじれて進む。そのぬじれた光だけを、通すように出口に偏光フィルターをセットしておく。

液晶に電圧をかけると、ぬじれがなくなり、光がまっすぐ進むようになる。こうなると、出口の偏光フィルターを通れなくなり、光がさえずられてシャッターとなる。これが表示の原理だ。



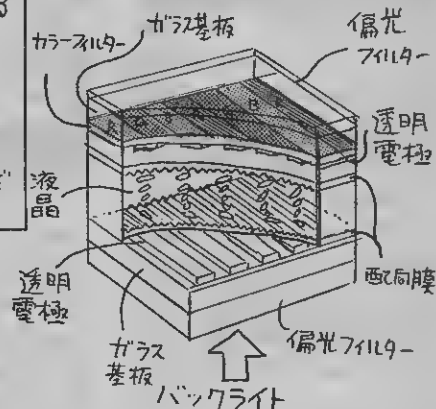
クロスした電極で電流が交差したところ、電極がはたさる。



▲「まだまだ高いけど、それは失敗した分のコストもはいるからなのだ」



カラーは光の3原色のくみあわせで表現できるのだ。



液晶部分の厚さはわずか3マイクロンしかない。カラーフィルターは印刷技術でつくられる。

ろができるようになって、はじめて液晶はディスプレイとしての役目をするようになったわけだ。こうしたディスプレイは1968年に米RCA社で開発されたけど、当時とはとてもこのディスプレイがテレビなんかを表示できるようになるとは思われず、アメリカでの研究はそこでストップしてしまったのだが、日本では1973年に電卓の表示装置として発売されてから、時計やテレビ、コンピューターのディスプレイなどに使われるようになり、あっという間に世間にひろがってしまったのだ。現在、液晶ディスプレイのない家庭をさがすほうがたいへんではないだろうか。光を通す、通さないで表示をす

る液晶も、最初は白と黒の表現しかできなかった。これがカラーテレビの表示ができるようになったのもすごいことだ。電卓の数字を見てもらうとわかるけど、白黒の液晶はセグメント方式といって、表示したい形に電極をつくり、そこに電圧をかけて形を表示する方式だったのだ。それがドットマトリクス方式といって、点で形を表現するようになってから、文字や図形が表現できるようになってきた。これは、細かな電極や駆動方式の進化によるところが大きい。カラーテレビにうんと目を近づけて見るとわかるけど、カラーといってもそれは光の3原色の組み合わせで表現されているのだ。

液晶もだいたい細かなドットを表示できるようになってきたときに、それを使ってカラー表示へと進んだのも納得できる。液晶を使った光を通すか通さないかのシャッターとレッド、グリーン、ブルーという光の3原色のフィルターを使って、カラー液晶ディスプレイができたのだ。液晶自体は、カラーのものも白黒のものもいっしょだとは思わなかった(もちろん原理が同じだけで材料、技術は違うけどね)。

カラー液晶も最初は、単純マトリクスという方式で駆動されていた。簡単にいえば導線を格子状にはりめぐらせ、縦横の交差した部分に電流を送るか送らないかで、

液晶のシャッターを働かせる方式だ。この方式だと電流が漏れて、画質がきれいににならないことや、応答速度の問題があった。そこで現在では、画素ひとつひとつにトランジスターをつくりこんだアクティブ・マトリクス方式という駆動方式が使われている。

液晶ディスプレイの画素ごとにトランジスターがあるのだから、それはたいへんな数だ。それがひとつも壊れてはいけないうわけだから、たいへんな技術力といわねばならない。こうした技術は日本の独壇場だ。

その技術で、はやく大型液晶テレビをリーズナブルな価格で発売してほしいよん!

ついに最終回!!

読者参加の  
誌上ゲーム

# 『火星甲殻団』!

## 神々の黄昏作戦 発動せり

### プロローグ

ティラ三須中將は、本隊に志願したMH(マシンハンター)たちの名簿をじっと見ていた。ずいぶん集まった……。それが彼の感想である。いよいよ明日の夜明けをもって「神々の黄昏作戦」が発動される。果たしてこの作戦が成功するのだろうか……。どこか不安でならない。しかし、もう引き返すことはできない。第1部隊であるヲタッキー隊は、明日には作戦行動に出るだろう。そして、彼らの活躍いかんによって作戦の成否が決まる。

彼が考えた作戦は、一言でいうとヲタッキー隊にWM(ワイルドマシン)本隊を引きつけ、手薄になったWM本拠地に突入して巨大なマザーコンピューターを破壊するというものである。そのためには、あくまでもヲタッキー隊が我々の本隊と思わせておかなければならないのだ。もしWMがそれを見破ったら、各個撃破されてしまうことになるだろうが、WMとの戦力差を考えると、この作戦しか残された道はない。この作戦(賭け)をせず持久戦に入った場合、人的資源が限られている我々の負けは目に見えている。戦力差がこれ以上広がらない今を置いて、我々が生き残る道はないのだ。

ティラ三須中將は、MHの名簿を机の横に置き、30個目のハンバーガーを口に放り込んだ。そして、

明日以降の作戦内容をもう一度見直してみる。

「やはり、これしかないか……。鹿野大佐の働きがキーポイントだな。神に成功を祈るしかないのか?」

### シャロール

ヲタッキー鹿野大佐は、地球では考えられない巨大な断崖の上にひとりたたずんでいた。ゴーグルから見える火星の風景は、話に聞く地球の美しさとはかけ離れた荒涼とした大地が続いている。

「この先に宿敵のWMの本拠地がある……」

小さな声で呟いた。

鹿野大佐の後ろには、出撃のために簡易基地が設置され、そこに志願したMHたちが思い思いにくつろいでいる。

この部隊に志願したMHたちは100名を超えていた。彼らは命知らずで勇敢なMHたちである。

鹿野大佐の元には、志願した彼らと、懲罰部隊送りになった連中が派遣されていた。懲罰部隊の連中は、普通のMHとはべつの兵舎があてがわれている。しかも、外出を固く禁止されており、明日の出撃をじっと息を潜めて待っていた。

そのすべてのMHの内、この作戦が終わった時点でいったい何人が残っているのだろうか。鹿野大佐はそれを考えずにはいられない。いま酒を飲み、互いに語り合っているMHたちの内、大部分は再びここには戻ってはこないのだ。

ティラ三須中將から与えられた任務は、WMの動向を探ることとその攪乱にある。しかし、その作戦はこれまでのようにいかないことは鹿野大佐にはわかっていた。司令部もそれをわかっている……。作戦を完遂するために受けると思われる損害は、司令部での見積りで70%を越える予想されているのだ。鹿野大佐は明日以降のことを考えていた。それを打ち破る声が背後から聞こえてきた。

「大佐。一緒に飲みましょう。なにをそんなに難しい顔をしているんですか?」

隊員が鹿野大佐に話しかける。その顔は無邪気だ。鹿野大佐は、複雑な気持ちを押し殺しながら、隊員たちの輪の中に入ってしまった。(これが最後の夜になるかも知れない)

心の中でふと思った。

### 発動

シャロールは、ここ数日間大きな砂嵐に見舞われていた。作戦予定が大幅に遅れている。(今は待つしかない)

鹿野大佐は、防砂マスクごしに見える砂のカーテンを見つめながらそう考えていた。

ヲタッキー隊は、砂嵐の中で強固な戦闘陣型をとっていた。いつWMからの攻撃を受けてもいいようにである。また、懲罰部隊を使った威力偵察を精力的に行なっている。しかし、懲罰部隊からの報告は、WMの影すら見えないというもののばかりであった。ただ、ひとつだけ気になる点があった。北

東方面に出した偵察隊からの連絡が途絶えているのだ。逃げたのか、またはWMによって破壊されたのか……。鹿野大佐は、それを確認するために北東方面の威力偵察を強化することにした。

### 接 触

何日も砂嵐で足止めされているMHたちは、思い思いにヒマな時間をつぶしていた。しかし、陣営全体に流れる志気の低下は、誰の目にも明らかであった。

鹿野大佐は、その雰囲気を打破するために我々の目的を彼らに話すことに決めた。十分な心構えがないと、あっという間に全滅の浮き目を見ることになりかねないからだ。

「MH諸君……。我々の任務をこれから話す」

鹿野大佐は砂嵐の吹き荒れる前方を、じっと見つめながら話し始めた。その声は、MH全員のVTLの専用回線から淀みなく聞こえているはずだ。

「我々の任務は、ティラ三須中將の部隊がWMの本拠地に突入するのを、側面から支援することである。そのために、なにがなんでも敵の目を我々に向けなければならぬ。それが成功しなければティラ三須中將の作戦は成功しないのだ。我々が身を挺してWMの攻撃を引き受けなければならない。そして、できるだけ多くのWMを撃破するのだ。また、できるだけ長い時間にわたりWMたちを、このシャロールに引きつけなければならないのだ。どんなに大きな損害



が出て、最後の1台が戦闘不能になるまで戦闘を放棄することはないと思ってもらいたい。生き残れば1級市民として有益な人生を送れるのだから、全力を尽くして貰いたいのだ。この歴史の転換となる作戦によって、諸君の勇気と英雄的な行動は、永く火星人類の間に語り継がれるであろう。また我が隊には、誰ひとりとして敗北主義者がいないことを期待する。私は誰ひとりとして、諸君たちを無駄死にはさせない。私を信じてくれ。以上……」

話し終わってから鹿野大佐は、焦る気持ちを抑えながらシャロール方面を見つめた。

とそのとき、情報下士官に任命した10329の中山千代(鹿野大佐は、女性が大好きなのである)が、懲罰部隊からWMを発見したという報告を持ってきた。

「大佐。懲罰部隊10243の中根英昌から報告が入りました。シャロールより500キロ北にWM多数発見。シャロール方面に向けて南下中とのことです。WMとの遭遇は明日未明と思われます」

「わかった。ご苦労」

鹿野大佐は、力強くうなずいた。いよいよ、WMとの最後の戦いが始まるのだ。

「全員に戦闘準備させよ。必ず先遣隊が来ているはずだ。それと、別動隊への志願者をつどってそれを指揮せよ。数は任せる。編成し終わったら北西にある丘に陣をばれ」

中山千代は別動隊の指揮をとることになった。初めての事だが、彼女はMH仲間の間では、アマゾネス千代とニックネームをつけられ

ているほど逞しい女性であった。

## 激 戦

「WMをレーダーで捕らえました。

その数は、測定不能です！」

「射程距離まであと60秒！」

鹿野大佐の指令で、ヲタッキー隊は臨戦態勢にはいつていた。

各部署からは、次々とWMについての情報が入ってくる。WMは北北西からこちらに向かってきている。その戦力差は、今までになく大きい。普通に考えれば、数時間後には、ヲタッキー隊は全滅してしまうだろう。しかし、それではティラ三須中将の立てた作戦は成功しない。少なくとも、丸1日はシャロールにWMを足止めしなければならぬ。MHたちの勇気に賭けるしかないのだ。

「別動隊、戦闘に入ります！」

急に、中山千代から連絡が入った。それと同時に、ヲタッキー本隊もレールガンを放ち始める。ついに火蓋は切って落とされたのだ。

鹿野大佐のVTLには、各MHたちの動きがすべてモニターされており、戦況が一目で分かるようになっていた。モニターに映っているひとつの点は、MHひとりの生命なのである。その点が、徐々にではあるが確実に消えていく。それは、MHの死を意味しているのである。

WMの攻撃は、戦闘開始後10分で最前線が崩壊してしまうほど強力だった。崩壊した防御線に予備部隊を投入して戦線は維持しているが、この消耗率だと30～40分で全滅してしまう。

鹿野大佐は、5～6両ごとに別れて撤退するように指示した。これは、鹿野大佐が独自に考えてい

数百人の勇敢なMHたちが、ここに立っていても不思議ではないのだ。今回の戦いでは、多くの都市が破壊され、また多くの尊い生命を散らしてしまった。その影響は、経済的なものよりも、人的損害のほ

た作戦である。組織的な戦闘が不可能となったら、分隊単位でのゲリラ戦をとることにしていたのである。敵に与えるダメージは少ないけれど、長期間にわたって戦闘を継続することができる唯一の戦闘方法であった。

## MH本体

ヲタッキー隊がWMと戦闘を開始したころ、ティラ三須中将率いる本隊は、WMの本拠地の側に陣取っていた。ティラ三須中将はバリバリの海苔で包まれたおにぎりに手を伸ばしていた。35個目の梅おにぎりを頬張ろうとしたとき、情報士官として任命した10501の神電夢(♀)がヲタッキー隊が戦闘に入ったのを告げた。ティラ三須中将も大変な女好きなのだった。「うむ。全軍に突入命令をだせ。2時間後に全軍で突入するぞ」そう言うと、梅おにぎりを口の中に放り込んで陶器に入れたグリーンティーをズズッとすすする。

本隊は手薄になった本拠地に対して、今まさに奇襲をかけようとしている。彼の部隊に志願したMHたちは、ティラ三須中将の人を安心させる雰囲気につけられたのだろう。女性のMH数も、ヲタッキー隊よりも多い。

WMの数が減ったといっても、強力には違いない。いったい何人が生き残れるのだろうか……。また、ヲタッキー隊が、いつまでWMの主力をくぎ付けにしていられるかによって成否は決まるのである。ティラ三須中将は、自分の死を感じていた。また、その覚悟がなければ本拠地は撃破できないだろう。

本隊は本拠地の全面に静かに進み突撃態勢に入った。まだ、WMの

うが、我々火星人類の未来に黒い影を残すことが科学者によって分析されている。

また地方都市では、変なウワサが流れてもいる。破壊したマザーコンピューターは本物ではなく、

警戒網に引っかかってはいない。奇襲は成功しそうだ。

「全軍突撃せよ！ 立ち止まるな。狙うはWMのマザーコンピューターのみ！」

ティラ三須中将は絶叫すると、先頭に立って突撃していく。それに遅れまいと、各MHたちも続いた。

## 経 過

ヲタッキー隊のゲリラ作戦は、WMの行動を奪うことに成功した。各分隊の損害も多かったが、とりあえずティラ三須中将から受けた命令どおり、WMを丸1日+数時間足止めすることに成功したのである。しかし、それは簡単に成功したのではなかった。ヲタッキー隊に志願したMHたちのほとんどは、自分のVTLを失っていたのである。中山千代率いる別動隊も、全滅してしまっていた。鹿野大佐の横に常に寄り添っていた10370の井野稔はめざましい働きをし、数両のWMを撃破して生き残っていた。

一方、ティラ三須中将率いる本隊の戦況は有利に進んでいた。損害を出しながらも、ヲタッキー隊の奮戦によって防衛ラインが手薄になっていたからだ。

ティラ三須中将は、数両のVTLを従えて、マザーコンピューターの前に立っていた。

「やっと、平和が訪れる……」

ティラ三須中将は呟きながら、レールガンのトリガーを引く。

マザーコンピューターは、発射されたレールガンによって破壊されたのだ。勝利の女神の微笑みは、人類に向けられた。これで平和な生活が戻るのだ。

本当はもっと違うところに隠されているというのだ。

しかし、MHたちの活躍によって、我々が滅亡から救われたのは確かだ。とりあえず今回の平和が永く続くことを祈ろう。

## エピローグ

生き残ったMHたちの1級市民への昇格審査が行われた。その数159名……この数は決して多くない。本来ならば、彼らのほかに

# マシンハンター最終戦果リスト ～神々の黄昏作戦参加者より～

本当に最後の戦果発表となってしまった。本当に残念だ。と思っている人は何人いるのだろうか？ 再び誌上ゲームが始まったら、懲りずに参加してね。

## ◆撃墜王たち

3回の作戦を経て、トップエースの称号を与えられたのは以下の2名だ。

10095 ジェガン……15機撃破  
10202 松尾勝仁……15機撃破

この2名には、MHの最高栄誉を与えられることになる(残念ながら物質的な栄誉はない)。さらに、彼らに続く戦果を挙げた者にはエースの称号を与えられる。そのメンバーは9名である。

10343 藤井正哉……14機撃破

10520 田中 隆……13機撃破  
10254 NO-R……12機撃破  
10338 木下中尉……12機撃破  
10011 黒騎士……11機撃破  
10029 ミッチョン2……11機撃破  
10047 相沢伸和……11機撃破  
10370 信ちゃん……11機撃破  
10709 ゴマちゃん……10機撃破

その他にも9機撃破が11名。8機撃破が12名。7機撃破が17名。ともう一步のところで撃墜王のリストに載り損ねた強者どもがいることも記しておきたい。彼らの強運はすばらしかった。

## ◆女性戦士たち

最後の作戦に参加した女性戦士は、3名であった(作戦参加シートには、男女平等を旨とする都市連合政府の意向があって、性別の欄が削除されているので明確な人数は確認できない)。この3名は、作戦当初から参加してくれた勇猛な女性たちである。

10329 中山千代  
10473 荒井美帆子  
10501 神電夢

この3人の中で生き残ったのは、10473の荒井美帆子女史のみ

である。その戦績は、WM撃破5機にとどまってしまった。編成局局員の中には、女性のMHは貴重だということで、できるだけ生き残らせようという声もあった。

しかし、彼女たちが生き残ってきたのは彼女たちの運と、乗っているVTLの性能にほかならない。生存判定に関しては、なんら操作はしていない。男性のMHより生き残る率は非常に高かった。

また、彼女たちの年齢も男性のMHの平均よりも若干高めであった。彼女たちの平均年齢は21歳だったのだ。

## ◆歴戦の勇士

歴戦の勇士とは、3回の作戦で生き残ってきた強者を指す。その総数は62名。延べ人数が千人を超している状況を考えれば、その数は少ないといわざるを得ないだろう。生き残れば撃破数も増えるし、VTLも強力になって、さらに撃破されにくくなる……という良い循環にはまったのが、62名の彼らなのだ。だから、撃墜王の欄に名前を連ねている11名の内8名がそうなのだ。ただ、中には不運な人たちもいて、3回とも生き残っていても、10546のもっちんと10666の永野川巴馬は、なんと撃破数が0。

10090の井上淳と10639のオーディルは1機のみという不名誉な記録を打ち立ててしまったのだ。

それとは逆に、ただ1回の作戦参加で、6機を撃破した強者がいたのだ。その名は10021の戸村開治である。登録番号を見れば分かるのだが、何度か戦死している不運な男である。しかし、一度にこれだけの撃破ができる強運も持ち合わせてもいる。就職するなら証券会社がいいのではないだろうか？ 生き残っても、ほとんど戦果を挙げられなかった、もっちん以下3人は、公務員向きかもしれない。

## ◆平均生存率……60%

生存率とは、負傷となったMHも含めてのものなのだ。本当に戦死してしまった者を除いたのが生存率として表記したのだが、60%というのは、はっきり言って低い数字だと思うだろう。

自分の出したVTLが作戦のたびに戦死や行方不明になったり、挙げ句の果てに味方の誤射なんかで殺された日にゃあ、泣くになけないというような手紙ももらったりして、編成局員も心が痛む日々を送っていたのだ。戦死の仕方を区別するのをやめようかという声も出たし、行方不明や誤射、

懲罰部隊送りをやめようかという声もあったけど、戦死者の死についての苦情がなかったのも、変更せずにいままでやってきたのだ。また、死亡率をどうやったら減らすことができるのかを考えて、どのようなVTLを作った方がいいのかを10月号に載せた結果、今回のような難しい作戦であったにも関わらず、生存者が多かったことは編成局として嬉しい限りであった。

また、どこかで編成局からの召集札状がくるかも知れないので、そのときは、再び人類のための戦闘に身を投じるように……。

## ◆一級市民資格取得者リスト……………159名

コード	名前	作戦	撃破	コード	名前	作戦	撃破	コード	名前	作戦	撃破	コード	名前	作戦	撃破	コード	名前	作戦	撃破
10001	植木 克美	1	9	10022	デザン	1	3	10045	行方不明!!	2	0	10066	須佐 明央	2	8	10101	EXPO!	2	2
10004	山田 敏文	1	5	10023	竹中半兵衛	1	2	10047	相沢 伸和	2	11	10068	宮上 和也II	2	5	10114	バービー	1	6
10011	黒騎士	1	11	10029	ミッチョン2	2	11	10052	平塚 真実	2	2	10070	撃破王	2	7	10117	KAZ	1	4
10014	Pベリンガー	2	5	10034	松野 可奈	2	4	10056	堀越 保	1	4	10087	佐藤 功一	2	3	10125	一条 裕和	2	5
10017	アドラー・V	1	6	10037	BLAZE	2	3	10059	松本 直樹	2	2	10090	井上 淳	1	1	10131	違いが分る男	1	2
10021	戸村 開治	1	6	10042	斉藤 あゆむ	2	7	10060	赤いマグマ	1	5	10095	ジェガン	1	15	10134	天兵	1	0



コード	名 前	作戦	撃破	コード	名 前	作戦	撃破	コード	名 前	作戦	撃破	コード	名 前	作戦	撃破	コード	名 前	作戦	撃破
10135	佐々木 健	1	9	10277	黒の魔術師	1	5	10468	陸奥 助平	2	6	10621	野口 和宏	2	4	10726	五十嵐那智	2	6
10148	岡田 耕介	1	8	10280	黒流星旗	2	7	10473	荒井 美帆子	2	5	10630	LeiASO	1	4	10730	闘神かりげん	1	0
10151	岡本 治	2	2	10292	ICEMAN	2	7	10508	K'	2	4	10634	シームルグ	2	3	10731	幸・LOVE	1	2
10159	人造人間 臂	2	3	10308	こたつ	1	0	10516	小林 裕	1	8	10636	小曾根 正則	2	0	10734	アルフォンス	2	4
10164	引地 勇治	1	3	10313	石井 真樹	1	5	10519	ターディオオン	2	9	10639	オーディル	2	1	10735	高橋 大介	2	1
10167	及川 睦久	2	7	10338	木下中尉	1	12	10520	田中 隆	1	13	10644	寺尾 祐介	2	5	10737	白虎	1	7
10170	ミルフィュー	1	3	10340	フォン・パウ	2	1	10540	ミョルニル	1	4	10649	KA-I	2	8	10739	ライトニング	2	3
10171	藤谷 明彦	1	0	10341	伊藤 正樹	2	7	10543	吉川 卓治	2	6	10659	フィーズ	2	4	10744	緒方 一成	1	5
10173	山影 秀夫	1	7	10343	藤井 正哉	2	14	10545	大下 剛	1	5	10664	イフリート	2	2	10745	ヌーボー	2	9
10178	宝蔵院 麗華	2	8	10364	バカ丸出し丸	1	4	10546	もっちゃん	1	0	10666	永野川 巴馬	1	0	10748	レイノス	2	2
10182	VTLキラー	2	5	10365	中込 和寿	1	8	10550	アセンブラ	1	7	10667	紺碧男爵III世	1	8	10749	原子力善哉艦	1	0
10198	恩田 英樹	1	4	10368	ユキカズ	2	3	10551	佐藤 仁	1	3	10670	カルフォン	1	6	10753	斉藤 天伸	2	7
10201	徐庶	1	8	10370	井野 稔	1	11	10561	ラジール	2	6	10675	片山 誠二	1	7	10756	えねや1号	1	4
10202	松尾 勝仁	1	15	10371	中村 和博	2	2	10562	三川 勉	1	7	10678	緑一色大帝	1	8	10769	Zalnus	1	4
10205	田中 靖人	1	4	10373	幸 裕一郎	1	4	10565	みゆう	2	4	10683	MH-B	2	5	10770	オフレッサー	1	4
10214	M.D.F	1	5	10395	らんさぁ2	2	0	10579	ブツチャー	2	7	10684	七真星	1	9	10771	シュナイダー	2	2
10217	川崎 守	1	2	10408	市原 光祐	2	9	10585	バトつあん	2	5	10686	斬我滅	1	9	10773	バビルIII世	2	1
10223	リップル	2	9	10409	金森 孝臣	2	5	10588	信ちゃん	1	11	10691	ゲッターロボ	2	1	10777	Y.MATU	2	0
10225	ネギ	1	0	10412	岡山理大附属	2	2	10591	アイブロウI	2	4	10701	死神グレイ	1	3	10778	シルバー	2	3
10233	つちふ	2	8	10414	関口 正寿	2	4	10593	西山 卓良	1	5	10702	ラクトバーン	1	8	10780	猫戦士	1	4
10244	CZ-812	1	5	10432	井上 康宏	2	5	10594	オーディン	1	0	10704	RC-172	1	9	10782	中野 貴之	1	4
10245	くろこしろう	2	9	10436	斬	2	6	10600	ALKALI	1	0	10707	メタルギア	2	4	10783	対馬52	2	0
10252	及川 史彦	2	7	10437	中村 和人	2	5	10605	長谷川 仁一	2	7	10709	ゴマちゃん	1	10	10784	フィリスター	2	0
10254	NO-R	2	12	10449	メロウリンク	2	3	10608	竹田 健二	1	9	10711	ウィンII	2	0	10785	リチャード	2	0
10260	平松 宏之	1	7	10453	小池 竜雄	1	4	10609	内藤 啓一	2	4	10715	生藤 真行	2	2	10786	アーミー	2	1
10264	金田 真二	1	8	10458	石田 憲久	1	7	10619	ガンG	1	5	10719	ウィザード	1	5				

## ○戦死者リスト.....114名

コード	名 前	作戦	コード	名 前	作戦	コード	名 前	作戦	コード	名 前	作戦	コード	名 前	作戦
奇襲に遭い戦死			10428	チンバイ	2	10319	堀内 和幸	2	10623	7LIRPZ	1	10505	レイズナー	2
10008	小池 啓之	1	10456	なへむ〜	1	10536	ロバート鮎川	1	10662	梶原 宏之	1	10523	とらねこ	1
10015	アイアンブル	1	10464	北村 卓	2	10700	中林 一郎	1	10680	荻野 稔章	1	10559	たこにして!	1
10062	西山 竜也	1	10470	999虎徹	2	10755	清水 孝浩	2	10681	たつまろ	1	10573	永井 伸和	2
10200	中山 健治	2	10476	ガードナー	2	10774	仮面ダンナー	1	10682	うきよきよ	2	10576	喜多野 洋行	2
10258	ヒロ軍曹	2	10483	バランディス	1	遠距離砲撃により爆死			10685	ぼるとす	1	10620	ネクスス5	2
10278	よりなて	2	10488	Mr.K	1	10026	カルニス	1	10688	ターク	1	10669	WIL	1
10305	白子 雅之	2	10548	HFBK	2	10146	ロジャー・K	1	10698	KEN坊	1	10696	火星の救世主	2
10329	中山 千代	1	10569	典子とS●X	1	10150	加藤 隆徳	2	10723	DEAD	2	10721	ジョージ工藤	1
10392	シーレン	2	10590	雪田 崇史	2	10166	藤原 弘明	1	10724	前田 武	1	10763	ルシファー	1
10587	GENIUS	2	10603	ナイン?	1	10216	富岡 俊介	1	10738	尾人	1	行方不明、戦死と見なす		
10668	マナ	1	10627	バーサス	1	10230	植 弘隆	1	10740	辻 健太郎	2	10126	下 貴圭Z	2
10714	安藤 正雄	1	10651	青木 久直	1	10253	わにさん	1	10760	イゼルローン	1	10129	Dr.T	1
10729	MSX・S2	2	10655	今泉 友道	1	10325	メガメテオ	2	10762	グラナダ	1	10279	カカキッシ	1
10741	91式改	1	10750	海老根 竜司	1	10402	N奇妙奇天烈	1	10764	ジェノサイド	2	10438	内藤ファイ太	2
近接戦闘により戦死			10761	神風	2	10410	リルルだ!	1	10772	小出 優	1	10567	ハチ公	2
10019	ボウイ大尉	1	10765	渡辺 道洋	1	10443	へらたてつを	1	トラップにより戦死			10705	パウエル	1
10065	ジェラルディ	1	10767	アルティス	1	10463	那知上 亘	2	10093	大浦 康二	2	10718	中野 将彦	1
10228	小川 正朗	1	10775	必殺バイト人	1	10496	APROST	2	10219	TORAC	1	10728	A	1
10290	佐藤 健	1	10779	Kulos	2	10511	サワックス2	1	10238	神谷 保徳	2	10766	1 ハリス	2
10332	カーマス	1	10781	サイバザンテ	2	10544	桜井 健一	2	10298	新村 高志2	1	10768	ナイトハルト	1
10336	PERO2	1	味方の誤射により戦死			10574	バーサーカー	1	10426	仲辻 直正	2			
10337	飛飛	1	10061	小森 裕介	1	10592	RapidII	1	10446	横山 克二	2			
10346	GONTA	2	10243	中根 英昌	1	10607	CP寛太郎	1	10496	KATON	2			
						10618	七年殺しの竜	2	10501	神 電夢	2			

# 宇宙炉の災い

小説サイードリイ

この小説は、海外のパソコンではすでに発売されている、新ライザードリイ「ヘイン・オブ・ザ・コスミック・フォーエーション」を基に創られている。ゲームをプレイするときの参考にもなるぞ！

作画 竹内 誠 末弥 純

1

祭壇がスライドしてできた穴は、なにもいわずにそこに開いていた。下には一階の床が見え、飛び下りると誘っているようであった。

「ねえ、下りてみる？ すぐ下が一階だから、そんなに高くないよ」

そっと穴の淵までいって、下を覗きながらフィルがいう。穴から一階の床まで、高さにして三メートルといったところか？ 床はたいらだし注意するなら飛び下りて、怪我することはないだろう。

だが平坦に見える床には、罠があるかもしれない。落とし穴や鉄の杭がでるような罠があるなら、生命に関わってくる。慎重にして細心に思考し、そして大胆に行動せよというのが冒険者

の鉄則である。

「罠を誘うような場所には、必ず危険が存在する。その危険と、どう折り合っていくかが問題なのだ。とにかく死ななければ、いいのである。生きている限り、無限のチャンスを活かすことができるのだ」

「高さは問題じゃない。エルティア、君は罠が仕掛けてあると思うか？」

「さあ、あの床自体には何もなさそうですけれども、祭壇が動いたあとはよくわかりません」

ハヤテの質問に、エルティアは優雅に首を傾けながら答えた。

「あの床にあった血や骨は、ここから落としたものでしょう。おそらく祭壇の秘密を知っている者だけが、奥の扉をこえて進めるのです」

彼女の答えを聞きながら、ハヤテは

待ち受けている危険について考えていた。死に繋がる危険でなければ、試してみる価値は十分にある。だが罠の程度もわからず、危険の大きさもわからない。これは城の秘密を探る者たちを抹殺するための、死の仕掛けかもしれないのだ。

ふと顔をあげたハヤテの視界に、スリングの石弾を穴から投げつけようとしているフィルの姿がはいった。

「それ！」

かけ声とともに石弾はフィルの手を離れて、下へと消えていった。

カンッ、カラン。

一秒と間を開けずに、乾いた音が下から聞こえてくる。石弾を投げ込んだ穴の下を見ているのは、フィルだけであった。

下を見ていない他の者たちは、何か

変化はないかと、次の音に集中している。だが、それ以上の音は下から聞こえてこなかった。

「なんともない」

つまらなそうに、フィルが呟く。

「フィル、あんまり勝手なことをするな。危険じゃないか」

ハヤテはフィルを睨むと、低い声でそういった。

「だって退屈なんだもん。それに一階から二階まで連動しているトラップなんて聞いたことない。さっさと下りてみようよ」

自分の行動を正当化しようと、フィルは両手を振り上げて抗議する。変化がないとすぐに飽きてしまうのは、フェアリー特有の弱点でもある。

「そういっても何かがあるか、わかったもんじゃない。なんでも、急げばいい



ってわけじゃない」

ハヤテはゆっくりと穴の淵まで歩いていくと、下を覗いた。投げ入れた石弾は、どこかに転がってしまったのか見えない。

ハヤテは、まるでそこに翼があれば見抜いてしまうような鋭い眼光で、下の床を見つめている。

「よし、下りてみよう」

ほんの数秒、見つめたあとハヤテはそういった。

ハヤテには、死を真っ直ぐに見つめて恐れない侍独特の勘といったものがあった。そこに死に直面する危険があるのなら、彼はそれを感じることができたのだ。だが、穴の下から死気は感じられなかった。

(たぶん、死ぬような気はない)

だが、その決断は正しかったのかどうか？ もし自分の判断が間違っていたら、パーティー全員を死へ導いてしまうかもしれない。そう思うとどんなときも迷いは、ハヤテの心から消えはしない。リーダーとしてパーティーの行動に最終的な決断をする者は、つねに苦悩と隣あわせなのだ。

ハヤテは腰に下げている刀を撫でながら、なんとか心を落ち着けようとしていた。ざわめく心を沈め無心となるために、ゆっくりと呼吸し、己れの身体をコントロールしようとする。

すべての感情を超えた無心こそが、侍の求める最高の境地なのだ。だからその無心は、なかなか彼の心に訪れてはこなかった。

(修行が足りないか)

短い溜め息とともに苦悩も押し出されたのか、少しだけ心が静まった。そんなハヤテの様子に気づいたヴェイグは、そっと近寄ると肩に手をおいて聞いた。

「大丈夫か？」

短い言葉であった。だがその言葉には、やさしさが込められている。

ドラコンは寡黙で、雄弁な種族ではない。ふだんから聞かれない限り、自分から喋ることはあまりない。それは彼らが言葉以外のもので、世界と語らっているからだという。人間とドラゴンのふたつの血は交わって、どちらの種族も持っていない能力を持ちえたのである。

「なんでもない」

ハヤテは何事もなくったように微笑むと、穴の淵へと歩いていった。リーダーはいかなるときも、毅然としていなければならないのだ。

「全員、戦闘準備をしたまま飛び下り

るぞ」

ハヤテの言葉に、皆がうなずく。

「それ！」

掛け声とともにまずハヤテが穴から飛び下りた。ハヤテに続くように、ヴェイグ、リーシャ、エルティア、オージと続く。フィルだけは自分の羽で、ゆっくりと下りていく。

ドン、ドン、ドタ！

ハヤテたちは、無事に床へとおり立った。オージだけがバランスを崩し、尻から落ちてしまっている。

ピン、ピン。

短い弦がなる音がすると同時に数本のダートが、北のゲートを抜けて飛んできた。

見当違いの場所に飛んでいくものもあったが、何本かはハヤテたちのいる場所へと飛んでくる。

す早く楯を構えたヴェイグと電光のような動きで身をかわしたエルティアには命中しなかったが、ハヤテとリーシャへは1本ずつ命中する。

尻餅をついていたオージとゆっくり下りてきていたフィルには、幸いにダートは命中しなかった。

「くっ！」

苦痛を感じながらハヤテはダートを抜くと、その針先を確かめる。ほんの少し錆が浮いているが、毒が塗られている様子は無い。

「みんな大丈夫か？」

そう叫ぶハヤテの声が消えないうちに、別の音が前と後ろから聞こえてきた。

カラカラカラ。

それは隠されたボタンで開いた南のゲートが閉まり、そして今まで開かなかった北のゲートが開いていく音であった。

## 2

「何か動いたぞ！」

ヴェイグは楯をかまえたまま、北のゲートの向こうに潜んでいる者を見つめている。だがゲートの向こうには明かりがなく、ゆらめく影しか見ることができない。

ベチッ、ズリッ、ズルズル。

まるで重たく長いものが床に叩きつけられ、そのあとで引きずられるような音を立てて影が近づいてきた。

ゲートの向こうから現われたのは、鎌首をもたげた体長十メートルはあろうかという、巨大なサーベントの姿であった。

全身が深い緑の鱗でおおわれ、口から細く赤い舌が見え隠れしている。そ

して威嚇するようにとぐろを巻いて、敵意をもった赤い目でハヤテたちを睨んでいた。

「どうやら、門番らしいな」

ヴェイグは、攻撃姿勢を保っているサーベントから視線を外さず油断なく身構えたまま、そう呟いた。

「厄介な相手のようね」

リーシャは、いつでもスピアを繰り出せる態勢を保ったまま、飛び下りたときに乱れた隊列をもどすためにゆっくりと移動している。

オージもどうにか立ちあがると、クォータースタッフをかまえる。フィルはいつもの位置におると、目の前の蛇にどの呪文を唱えようかと思案しているようであった。

一方、とぐろを巻いたままのサーベントは迷っていた。ふだん、上から落ちてくるのは無防備な人間だけのはずであった。たいていは瀕死の状態で、抵抗する余力もなく落ちてくる。

それを彼は簡単に、丸飲みにするだけなのだ。

ところが今落ちてきたものは数も多く、変なもの身を身につけて、しかも元気に動いている。いつもと落ちてきたものも手順も違うため、戸惑っていたのだ。だが空腹感が、ふだんの手順の違いなどを忘れさせようとしていた。

……。

サーベントから発するその気配を察知したのは、ヴェイグだけであった。それは針のように鋭く、彼の感覚を突き刺した。もし訓練された冒険者でなければ、その鋭さに身体が動かなくなることだろう。

ジャッ！

とぐろを巻いていたサーベントは、瞬時に緑の矢となりヴェイグめかけてその牙をむけた。

ゴィン。

体当たり同然のサーベントの攻撃をヴェイグは楯で受け止めたが、あまりの勢いに態勢を崩してしまう。

伸びてきたサーベントの首へハヤテが切りつけようとした瞬間、それはまたきたときと同じ速度で元の場所に戻って、とぐろを巻いていた。

「図体がでかいわりに、速いぞ」

呆れたようにオージがいう。十メートルもの巨体で、稲妻のように動かれては攻撃のしようがない。

「眠りの輪よ、我が魔力を受けて力を増せ」

フィルが魔力を増幅し、その効果を高めるために唱える呪文の声を聞きながら、ヴェイグは楯を前方に向けサー

ベントが自分を狙いやすい位置へと移動した。この速さで他の者を攻撃されないよう、自らを楯とするために。

ガッ、ガガッ。

楯でブロックしていても、身体の内芯に響くような打撃がヴェイグを襲っている。それでも両足を踏ん張り、どうか攻撃に耐えている。

ヴェイグがサーベントの注意を引きつけている間に、ハヤテとリーシャはなんとか攻撃するチャンスをつかもうとするが、速さに眩惑されてうまくいかなかった。

「指し示す者を包み、やすらかなる眠りを与えよ」

そのとき、たつぷりと魔力を注ぎこまれた睡魔の呪文が、フィルの手を離れてサーベントを包みこんだ。

緑の魔力の幕は、サーベントの全身を包むと一段と明かるく輝いた。

「眠っちゃえ」

強度レベルを最大まであげた呪文に自信があったフィルは、サーベントが眠りに落ちることを確信していた。

だが次の瞬間、サーベントを包んでいた魔力の光は、霞が散るようにあっさり消えてしまった。

「うそっ！」

絶対の自信があった呪文を、簡単に打ち破られてフィルは愕然とした。しかたなくスリングに石弾をのせると、振り回しはじめる。相手が強力な魔法抵抗力を持っているのなら、普通の攻撃のほうが効果があると判断したのだろう。

フィルの呪文が効果なしと見ていたオージだが、唱えていた鈍化の呪文を止めるわけにもいかない。それにすべての呪文に、魔力抵抗を持っているような相手がそうそういるわけがない。睡魔の呪文は精神領域だが、鈍化の呪文は水領域の力を使い、神経や血液の流れに作用して身体反応速度を低下させる。効果があれば、あの鋭い動きをいくらか遅くすることができるはずなのだ。

「身に潜む動きを司る力よ。しばしの間、その動きを遅らせよ」

オージの手から放たれた青い光は、吸い込まれるようにサーベントの身体の中に消えていった。効果があるかどうかは、サーベントの動きを見ないとなんともいえない。

次に繰り出されたサーベントの攻撃は、以前ほどの鋭さはなかった。

「効果がある。たぶん精神領域の呪文に、耐性を持っているんだろう」

オージは、ほっとしたような声でい

った。  
「よし、いまだ」

ハヤテとリーシャは前方にでると、左右に別れた。ウェイグも楯を構えるのをやめて、剣をふりかざして前進する。

「それっ」

スリングを勢いよく振り回していたフィルは、十分な力を持った石弾をサーベントに放った。

その石弾は狙いを違わず、顔に命中する。

ゴッ。

鈍い音とともに、一瞬だけサーベントがのけ反る。

その隙を逃さず、右からハヤテが刀で胴体に切りつける。だが見かけよりも堅い鱗に遮られて、傷を負わせることなく刀はそれでしまう。

続いて左側からはリーシャが、スピアを突き出した。突き刺すことを基本としている槍類の武器は、切ることを基本としている剣類の武器よりも貫通力が高い。堅い鱗をつらぬく手応えを感じながら、リーシャはよりいっそう力を込めてスピアをサーベントの胴体へとめり込ませる。

「ジャッ」

サーベントは短く鳴くと、リーシャの肩に噛みついた。ギシッと鎧帷子の軋み音がする。

「くっっ」

短い苦悶の声をリーシャがあげた。サーベントの牙が、鎧帷子を越えて彼女の身体に突き刺さったのだ。

ドカッ。

ウェイグは、噛みついたままリーシャを離そうとしないサーベントの頭へ切りつける。だが堅い鱗に阻まれて、たいした打撃は与えていない。

そのとき、サーベントの背後に突然、レピアをかまえたエルティアの姿が現われた。ニンジュツで背後にまわりこんで、奇襲をしかけたのだ。

ドシュッ！

鈍い音がしてエルティアの持っているレピアの刃が、根元までサーベントの身体の中に消えていった。レピアの細い刃を、見事に鱗と鱗の間へ押し込んだのだ。

ドン、ピタン。

あまりの苦痛に、サーベントは床に狂ったようにのたうつ。その動きにエルティアは撥ね飛ばされるが、ダメージは受けない。

回りにいる者を薙ぎ倒そうとするようにサーベントが振り回した首へ、ハヤテが左手に持っていた脇差が降り

おろされた。

斬！

それはまるで切るべき場所を知っていたかのように、スッパリとサーベントの急所を切り裂いた。

ザックリと開いた傷から、ドクドクと血液が流れ出てくる。サーベントはしばらく転げ回っていたが、やがて動かなくなった。

「すごい相手だったね」

フィルが重たくなったサーベントのそばで、怖々つつ突いている。怖いなら近づかなければいいのだが、好奇心がそれを許さないようだ。

「ワッ!!」

フィルの背後から、そっと近づいたエルティアが大きな声で脅かす。

「! ? # ☆ ◎」

声にならない悲鳴をあげて、フィルは跳び上がるとオージに飛びついた。

「ワッハッハッ」

まるで天地でもひっくり返ったような驚きように、オージはさも楽しそうに笑う。他の者も、その光景を見て大きな声で笑う。

「リーシャ、どうした？」

ハヤテはリーシャが、元気なくしゃがみこんでいるのを見て尋ねた。

「いいえ、なんでもありません」

「顔が青い。オージ」

しがみついているフィルを抱いたまま、オージはハヤテに呼ばれてリーシャへと視線を動かす。

「毒だな」

顔色を見ただけで、オージはそう断言した。

「エルティア、毒消しの薬を持ってきてくれ」

リーシャの治療をしたあと、ハヤテたちは新しく開いたゲートから地下へと下りていった。

階段を下りたところで左右に別れた通路を、左に進む。途中で見えた危険地帯と書かれた場所には入らず歩けるだけの所を歩いたが、どうやら危険地帯以外の場所には、ゲートが閉まっておろ進めそうになかった。

「どうやら地下の牢屋の、向こう側みたいだな」

ハヤテは地図を確認しながら、そういった。城のもとの地域に戻るには、どうやっても閉まっているゲートを開けなければならない。

「ゲートは、鍵がないと開かないんでしょう？」

地図を覗き込みながら、リーシャがエルティアに聞く。

エルティアはその問いに、静かにうなずいて答える。

「きっと危険地帯に、なにかあるだろう。思い切って、いってみよう」

「そうだな、とにかく注意して探してみよう」

ウェイグの言葉に、ハヤテも同意するしかなかった。閉じ込められたままでは、どうしようもない。とにかくここから出る手段を見つける必要があるのだ。

ドン。

またひとつ、空になったジョッキがテーブルの上に置かれた。小さなテーブルの上には、空になったジョッキが十個も置かれている。

「ゲフッ」

大きなグップをしながら、ウェイグは口を拭いた。

「やるじゃねえか。今度は俺の番だったな」

キャプテン・モーティと名乗った男はなみなみと酒のつかれたジョッキを持ち上げると軽々と飲み干した。

「それ、おめえの番だぜ」

相手に急がされて、ウェイグはジョッキを持ち上げた。琥珀色の液体を覗みつけると、一気に嚥下する。

ウェイグがジョッキを飲み干すさまを、ハヤテたちは背後で心配そうに見つめている。

ハヤテたちは三日ほどかけて危険地帯を探しまわり、どうにか閉まったゲートを開ける鍵を発見し、城の元の場所に戻ってきたのだ。

そしてキャプテンの宝に関する情報と引き換えに、クイクエッグからキャプテンズ・デンへ入る合言葉を見せてもらうことができた。

合言葉を書いて中に入ったのはいが、突然、飲みくらべ大会に出場することになったのだ。無理に断れば、そのまま乱闘になりそうな気配であっ





た。相手がどんな情報を知っているのかわからない間は、極力、殺してしまおうのは避けたかった。おかげで一杯、金貨五十枚という法外な値段を払われ酒量を競うことになったのだ。

もっとも身体が丈夫と思えるヴェイグが、ハヤテたちの代表として選ばれた。相手方の代表は、キャプテン・モーティであった。どうやらこの盗賊の首領は、そうとう自分の飲む酒の量に自信を持っているらしかった。

かくして十五杯目のジョッキが、ゴトンとテーブルに置かれたのだ。

「ねえ、お金は足りそう？」

ハヤテの耳に、そっとフィルがささやきかける。

一杯金貨五十枚として、十五杯で七百五十枚になる。このまま勝負が続く限り、金額は増えていくことになる。「大丈夫だろう、あと千枚くらいの金貨はあるから。まさか全部で三十杯は超えないと思うけどな」

そういいながら、ハヤテもちょっと不安そうである。

そんなヒソヒソ話をしてから一時間以上たったが、まだテーブルの勝負はついていない。

「それ、おまあのばんらろ」

ジョッキをおろしながらヴェイグが急がすが、そのモーティもろれつか回らなくなってきた。もっともテーブルの上に置かれたジョッキの数は二十五にもなっている。総計で十一リットル以上、並の人間の飲む量を遙かに凌駕している。

モーティの顔は真っ赤から、青白く変わってきている。そろそろ限界に近いのは間違いない。

一方、ヴェイグは顔色はまったくかわらない。もっともドラゴンが酒を飲んで赤くなるわけもなく、一言も喋らずに黙々と飲んでいるので、どれくらい酔っているのか、まったくわからない。

モーティにしても、対戦相手の顔色がかかわらないのが不安らしい。恐らくこんな無表情な対戦相手は、初めてなのだろう。

ドン。

黙ったままヴェイグは、飲み干した二十七杯目のジョッキをテーブルの上に置いた。

「よし、つりはおれらな……」

モーティは振るえる手で、ようやくジョッキを持ち上げたが、なかなか口をつけようとしなない。

だが飲み上げてくるゲップをむりやり飲み込むと、思い切ったように口を

つけて飲みはじめた。

ゴック、ゴック。

モーティはふた口ほど飲み込んだあと、ジョッキに口を付けたまましばらくじっとしている。

「ゲェッ」

突然、ジョッキを落とすとモーティはテーブルの上に突っ伏した。

「もうのえねえ、へめえのかきだ」

そう叫ぶとモーティは、太きなイビキをかきながら眠ってしまった。その身体を、何人かの手下が奥の部屋へと引きずっていった。

「どうやら、勝ったようだな」

飲みくらべをはじめてから、ヴェイグが初めて喋った。

「大丈夫か？」

「ああ、だが……俺も……」

ハヤテに答えながら、ヴェイグは立ち上がろうとした。しかし腰を上げた時点で前にのめりこみ、ドッサリと床に倒れてしまった。

「グォーッ、ガッーッ」

床に倒れたままヴェイグは、モーティに負けられないほどのイビキをかきながら眠ってしまった。

「どうやら紙一重だったようね」

死んだように眠っているヴェイグを見ながら、リーシャが呆れたような顔でいった。

「ところでこれって、お金を損しただけみたいなね」

「そうだな。まあむだな戦いをしなかったことと、ヴェイグが酒に強いということがわかったのが収穫だろう」

フィルの鋭い問いに、オージがなんとか理由をつける。しかし結局、むだな金を使ったことにはかわりはない。

「さて、目的のものをもらって、早くここをでよう」

泥酔して寝ているヴェイグを抱き起こしながら、ハヤテがいう。エルティアは黙ってうなずくと、ザックのなかから銀の鍵を取り出した。この鍵は塔の上に隠れていたレ・モンテスという男から、譲り受けたものである。ビークル犬のぬいぐるみと引き換えに、譲ってくれたのだ。

これがキャプテンズ・デンの中央にある檻の鍵であり、そこに冒険に必要なものが置いてあると聞いたのだ。

檻の扉は鍵で簡単に開き、その中にはボロボロになった骨と衣服、そしてアイパッチと鉄のフックがあった。

「これだ」

鉄のフックをつかむと、ハヤテは嬉しそうにいった。そしてザックの中から太くて丈夫そうなロープを出す。そ

れは城の鐘楼にあった、予備のロープであった。

ロープの端をフックに通すと、輪にして結びつける。

ギュッ、ギュッ。

二度ほど引っ張って、完全に結んだことを確認する。これでロープ&フックが完成したのだ。

「よし、これであそこの縦穴を越えられるぞ」

「グォー!!」

ハヤテの嬉しそうな声に合わせるように、ヴェイグのイビキが聞こえる。

「その前に、ヴェイグに起きてもらわなくちゃね」

クスクスとわらいながら、フィルが楽しそうにそういった。

## 4

ヒュッ。

鋭く風を切る音とともに、刺の生えた触手がハヤテの身体を打った。肩に感じた痛みを堪えて、その触手に切りつける。

ザッ。

緑色の樹液を飛びちらしながら、触手は切り落とされた。だが本体から生えている触手の数は、まだほとんど減っていない。姿形は植物のようだが、触手の動きはまるで動物のようであった。おそらくは魔法によって産み出されたモンスターなのだろう。

ようやく手にいれたロープ&フックで縦穴を渡ったのだが、その向こうにこんなモンスターが潜んでいるとは考えていなかった。簡単に撤退できそうにない状況では、なんとか戦って相手を倒すしかない。

「我、古の法則によって汝を召還す。速やかに現われ、我に従え」

フィルの唱える召還呪文の声が、妙にハヤテの耳に響く。

(おかしい)

自分の身体の変調に、ハヤテは気づいていた。

シャッ。

ふたたびハヤテを狙って、触手のひとつが攻撃をしかけた。す速く身をかわしたが、グラリとして足から力が抜けるような気がする。

(麻痺毒！)

そう思いついた瞬間、手から力が抜け刀が落ちる。意識ははっきりしているが、身体全体から力が抜けていく。ハヤテは立っていることもできなくなり、そのまま床に倒れてしまった。

それを待っていたように、数本の触手が襲いかかる。

(やられる！)

突っ伏したまま、ハヤテは死を覚悟した。

ドシャ！

頭上で鈍い音がしたのを、ハヤテは感じた。

「ウォーッ」

怒りの雄たけびが、いくつも聞こえた。フィルが召還した蛮人たちが、ハヤテを守るように戦っているのだ。

「麻痺し身体よ、汝を侵す毒を取り去り、再びその動きを取り戻さん」

麻痺治療の呪文を唱えるオージの声が聞こえる。ハヤテは呪文の効果を最大に利用するために、精神のすべてを身体に集中した。治療呪文のほとんどは、呪文を受ける者の精神力によってその効果を増大させることができる。

呪文の力が身体を駆け巡り、麻痺毒と戦っているのが感じられる。

(むんっ)

精神力のすべてを、身体を動かそうとする意識に集中する。指が動いた、足に力が戻る、身体中の筋肉が意識とともに動くのが感じられる。

身体の自由を取り戻したハヤテが立ち上がったとき、すでに戦闘は終わっていた。四人の蛮人の攻撃に加えて、エルティアの奇襲がモンスターを倒していたのだ。

戦闘が終わると、召還された蛮人は煙のように消えてしまった。倒れたモンスターは緑から茶色に変色して、ブヨブヨになっている。

「危なかった、助かったよ」

「リーダーに死なれては、こっちが困る。それに死人は出ないに越したことはない」

オージは明るく笑いながら、ハヤテの肩を叩いた。

ハヤテたちが奥に進むと、そこにはリフトがあった。リフトは完全に整備され、いつでも動かすことができそうである。全員が乗ると、エルティアが探し出したスイッチを押した。

ガクン。

ゆっくりと揺れながら、リフトは下りていく。五メートルほど降下した所で、リフトは止まった。

細く長い通路があり、ハヤテたちはそこを注意しながら進んでいく。

「あれ、外の光じゃない？」

通路の先から、明かるい陽光が差し込んでいた。城の中では、塔に昇った時にしか見ていないものであった。

通路をでたハヤテたちの前には、高い山と広いジャングル。そして縦横に走っている険しい谷が広がっていた。

# 音楽のこころ

# MUSIC WORKSHOP



みなさんの応援のおかげで、連載1周年突破まであと1回となりました。そこで今回は感謝の意をこめて、連載1周年特別企画「オリジナル音色コンテスト」のお知らせと、音色作りのテクニックを公開します。2オペレーターのFM音源で、いかにいい音を作るか。そのノウハウを伝授しましょう。

MSX音楽教養育成企画 BY北神陽太

## FM音源音色作りのテクニック

これまで2回にわたり楽器音の作り方を説明してきましたが、自由自在に音を作るには、もう少しFM音源を知る必要があります。2オペレーターのFM音源じゃ限界があるよ、と思っている人もいますが、たとえば6オペレーター32アルゴリズムのシンセでも、音を作る最初はふたつのオペレーターのみをキャリアとモジュレーターで使い、残りのオペレーターはOFFにして音を作り、足りない倍音をほかのオペレーターで補っていきます。つまり基本的な音は、ふたつのオペレーターでできている場合がほとんどなのです。そして、すべてのオペレーターの組み合わせの最小単位は、キャリアとモジュレーターとして考えれば、いかに2オペレーターが基本であるかわかると思います。

さて今月は、音色の作り方を説明しますので、MUSICAか10月号に掲載したFM音色エディターを用意してください。

### ■音作りの秘訣

実際に私が音を作る場合の順番と、注意していることを紹介しま

しょう。

#### ①どんな音を作るか、しっかりイメージする

当たり前のようで、一番難しいのがこれです。どうしても作っているうちに、最初のイメージから離れていくので、慣れないうちは、実際にある音と比べながら作り、どこが違うのかわかるように、耳を鍛えましょう(できれば生の楽器と聞き比べながら作るのがベストです)。

#### ②何に使う音がハッキリさせる

メロディーに使うか、コードに使うか、目的を持った音には、何にでも使える音にはないインパクトがあります。いい音なのに使い道がないのでは、あまり意味がありませんね。

#### ③エンベロープを決めイメージを固める

前回までに説明してきたとおり、実際に演奏しているニュアンスでエンベロープを決めます。

#### ④発音形態によってマルチプルレベルの比を決める

発音形態によってノコギリ波、矩形波、パルス波など基本的な波形をマルチプルレベルで作るので

すが、ここが最もむずかしいところなので、あとで説明します。

#### ⑤エンベロープの微調整

ここまで来たら、アタックや全体の倍音を調整して細かいニュアンスを出していきます。何の変哲もない発振音から、表現力を持つ楽器音に変えていく、アイデアとセンスが要求されます。

⑥曲に使ってみて、さらに磨く  
曲のテンポやフレーズの細かさによって微調整して完成です。

### ■マルチプルレベルのテクニック

マルチプルレベルとはオペレーターの周波数ですが、効果的に使うには、キャリアとモジュレーターの周波数比で、目的の倍音を持った波形を選びます。では、どんなマルチプルレベルを組み合わせたらいいでしょうか? ここからはちょっと高度になります。これまで連載してきたWorkboxのバックナンバーを読みなおすと、より理解が深まるので、もう一度読んでみてください。

#### ★キャリアのマルチプルレベル

図1にあるように、●印のつ

いたマルチプルレベルがよく使われます。これはたとえばA1を発音したときに、マルチプルレベル1なら同じ音程を発音し2以上でもオクターブの違いはありますが、同じAを発音するからです。もしレベルを3にすると、MMLでAを指定しても発音する音程はEが出てしまい、大変使いづらくなるのであまり使いません。このように基本的にキャリアによって音程が決まります。ただしボイス移調や、モジュレーターのセッティングによって、どんなマルチプルレベルでもマルチプルレベル1を発音する方法があるのですが、初めは●印のついたマルチプルレベルで音作りを始めましょう。

#### ★モジュレーターのマルチプルレベル

キャリアが1のとき、モジュレーターのマルチプルレベルが0から4の間が、最も楽器音を作りやすいレベルです。それ以上キャリアとの周波数を離していくと、ピアノやハーブ、オルガンなどのトーンになったりして、だんだん高域にくせのある音になっていきます。さらに上げて10あたりにしていくと、キャリアとは分離した高い音域の周波数がでてきます。金属音や、打楽器を作るときは、このあたりにセットします。さらに



上げて15近くにすると、エレピのような音になっていきます。

### ★キャリアがモジュレーターより小さい場合

$f_c$ をキャリアの周波数、 $f_m$ をモジュレーターの周波数、 $n$ を整数とすると、FM音源で発生する倍音は次の式で求められます。

$$f = f_c \pm n f_m$$

正確には、位相や変調レベルによって、もっと複雑になりますが、どこに倍音が発生するかは見当がつかず。

図3のように、キャリアとモジュレーターの周波数が接近しているときは、倍音は密に発生していますが、離れていくと $f_c$ と $f_c \pm f_m$ の倍音のみが目立ってきて、キャリアとモジュレーターがべつべつに聞こえてきます。

FM音源で難しいといわれるのは、モジュレーターのマルチプルレベルを変えたとき、音色の変化が図のように直線的な変化ではなく、まったくべつな倍音を持った音になってしまうところでしょう。図を見ながら、どの比率がどんな音なのか研究してみてください。

### ★キャリアよりモジュレーターのほうが大きい場合

本来のFM変調なのですが、FM音源ではちょっと特殊な使い方です。倍音は $f = f_c \pm f_m$ で計算できますが、 $f_c$ が $f_m$ より小さいときにはモジュレーターの前後に、キャリアの周波数ぶんだけ離れたところに倍音がふたつ発生しました。しかし $f_c$ が $f_m$ より大きいときは倍音が鋸歯状波のように並んでいます。波形は鋸歯状ではありませんが、セッティングによって同様に使えます。図4では十分な倍音があるように見えますが、実際はキャリアより上、またはキャリア自体も変調度によって抜けてしまうことがあります。

モジュレーターのマルチプルレベルが基音となりますが、エンベロープの影響がなくなると、キャリアの周波数が基音が変わってし

## FM音色早見表

図1 マルチプルレベルの周波数

マルチプルレベル	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
中心音をA1としたときの周波数[Hz]	55	110	220	330	440	550	660	770	880	990	1100	1210	1320	1431	1540	1650
音名(オクターブ)	A0	A1	A2	E2	A3	C#4	E4	G4	A4	B5	C#6	D#6	E6	F#6	G6	G#6
キャリア	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
モジュレーター	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

●は、よく使われるマルチプルレベル

図2 キャリアとモジュレーターの比でできる波形と用途

マルチプルレベル	波形	用途
$f_c:f_m$		
1:15	金属打楽器の定在波	グロッケン、エレクトリック・ピアノなどのアタック
1:14		
1:13		
1:12		金属系パーカッション
1:11	打楽器の定在波	
1:10		打楽器、ガラス系
1:9		
1:8		
1:7	打弦楽器の倍音	ピアノ オルガン 矩形波的な打楽器 オルガン、ハーブ
1:6		
1:5		
1:4	倍音欠落矩形波	クラリネット、フルート、ハーブ、管楽器
1:3	弦振動波	ピアノ、ハーブ、ギター、バイオリン
1:2	矩形波	クラリネット、フルート、管楽器
4:1	鋸歯状波	ベース、ストリングス
2:1	パルス波系(1:0)	ベース、オーボエ、リード楽器
3:1		サクソ
4:1		チェンバロ ストリングス チェンバロ
5:1		
6:1		
7:1		
8:1		
9:1		
10:1		
11:1		
12:1		
13:1		
14:1		
15:1		シタール

図3 モジュレーターによって発生する倍音( $f_c < f_m$ )

(フィードバック=0)

(●はトータルレベル(モジュレーターの出力) 20程度)

(○はトータルレベル(モジュレーターの出力) 19~0で出現)

$f_c:f_m$	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1:1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:3	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:4	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:5	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:6	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:7	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:8	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:9	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:10	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:11	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:12	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:13	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:14	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1:15	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

図4 キャリアよりモジュレーターが低いときに発生する倍音( $f_c > f_m$ )

(発生する倍音はモジュレーターの出力によって変化します)

$f_c:f_m$	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2:1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3:1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
4:1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
5:1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
6:1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

# FMオリジナル音色大賞

次号で「MUSIC WORKSHOP」が連載を開始してからちょうど1周年ということで、FM音源を使ったオリジナル音色作りのコンテストを実施します。

題して、"FMオリジナル音色大賞"。たとえ2オペレーターのFM音源でもこんな音を出せるんだ！

と意気込むみなさんが作ったオリジナル音色を大募集してみたいと思っています。

部門は、シンセリードなど楽器音として演奏に使える音色を競う「楽器音部門」と、動物の鳴き声や爆発音など変わった音に挑戦する「効果音部門」のふたつ。BASICで

簡単な演奏プログラム(1~4小節ぐらいの曲でかまいません)を作成するか、MuSICAを使って音色データと演奏データ(同じく1~4小節の曲)を作成し、必ずディスクにセーブしたうえで、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、参加する部門名と作品名をディスクラベルに書いて、「こころのコンテスト」と同じく先頭の「FMオリ

ジナル音色大賞係<sup>®</sup>まで送ってください。

まだ内容は決まっていますが、優秀な作品を送っていただいた方には豪華(?)な賞品を差し上げたいと思っています。

応募の締切は'92年1月30日の  
消印有効。発表は'92年5月号誌上  
で行なう予定です。気軽にどうぞ  
応募してくださいね。

締切は'92年1月30日 消印有効

## こころのコンテスト

# 今月の優秀作品

こころのコンテストでは、みささんの作った曲を募集しています。募集している部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門のふたつです。

作品はディスクまたはテープにセーブしたうえで、必ずどちらの部門の作品かを明記して、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と作品名(ゲームミュージック部門の場合は出典も)を書いて、編集部まで送ってください。

BASIC、MuSICA、MIDIのいずれ  
を使ってもかまいません

ん。ただし、MuSICAを使用している場合は、必ず音色データもいっしょに送ってください。

なお、採用された方には掲載料として5000円分の図書券を差し上げます。\*FMオリジナル音色大賞\*とともに、みなさんの参加をお待ちしています。

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
音楽のこころ係

## ■ゲームミュージック部門

パロディウス ©コナミ

by 三輪学

原曲はSCCを使ってましたが、FM音源を使うことによって太い音で迫力ある出来に仕上がっています。

イントロがすごくいいですね。次はMuSICAでSCCとFM音源を両方使ってみてくださいね。(北神)

```

100  =====
110  << BOSS BGM >>
120  From "PARODIUS"
130  (C) 1988 KONAMI CO.
140  Programed by Mana-chang
150  =====
160  CALL MUSIC {1,0,1,1,1,1,2}
170  CALL VOICE {01,01,01,01,01,033}
180  FOR I=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&'"+A$);
CALL AUDREG (I,A);NEXT I
190  CLEAR 2000:DEFSTR A-Z:POKE &HFA7C,28;
SOUND 7 &HF7;SOUND 6,14
200  T="T145"
210  A$="04L16V15DEG-GAB->CD-DEG-GAB->CD-
220  B$="04L16V8RBDEG-GAB->CD-DFG-GAR->

```

```

239 CØ="0SL16V14DEG-GAB->CD-DEG-GAB->CD-
240 EØ="Q2L16V14DEG-GAB->CD-DEG-GAB->CD-
250 RØ="V8ØA13S124S124S124S116S116M116S1
16S116S116S116S116S116S116S116S116S116S1
16S1
260 PØ="SØM16ØØL1604C24C24C24CCCCCCCCCCC
CCC"
270 A="DD-C<BB->E-DD-DD-C<BB-B>CD-";A1=A
+A
280 B="R8DD-C<BB->E-DD-DD-C<BB-B>";B1=B+
B
290 C="Ø6Ø3L8G>G-B->B<A>A<A<<<G16G16";
C1=C+ C
300 D="Ø6Ø3L8G>GB->B<A>A<A->A-";D1=D+D
310 E="Q8L8Ø2G>G<G>G<G<G<G<G";E1=E+E
320 R="S18C16C16S18C16C16S18B18C18S116S
116S";R1=R+R
330 P="C4C4C4C8CC";P1=P+P
340 A2="DD-C<C<BB-AB-B>C<D-DE-DD-D2.R4"
350 B2="R8DD-C<B>C<BB-AB-B>C<D-DE-DD,2.R
B"
360 C2=C< "G>G<A>A<B->B->BB16B16"
370 D2=D+ "<G>G<A>A<B->B->BB"
380 E2=E+ "<G>G<A>A<B->B->CB"
391 R2=R+ "S18C16C16S18C16C16S18B18B18C8S1
16S116"
392 P2=P+ "C4C4C4.C16C16"
393 A="GG-FEE-A-GG-GG-FEE-EFG-";A3=A+A
400 B="R8GG-FEE-A-GG-GG-FEE-E";B3=B+B
410 C="Ø4C>CE->E-<D>D-<D->D";C3=C+C
420 D="Ø4C>CE->E-<D>D-<D->D";D3=D+D
430 E="Ø3C>C<C>C<C>C<C>C";E3=E+E
440 A4="GG-FEEFE-EFE-FEG-GA-GG-G2.R4"
450 B4="R8GG-FEEFE-EFE-FEG-GA-GG-G2.R8"
460 C4=C< "Ø5C>C<A>A<B->B->C"
470 D4=D+ "<C>C<A>A<B->B->C"
480 E4=E+ "<C>C<A>A<B->B->C"
490 R4=R+ "S18C16C16S18C16C16B18S18B18S11
6S116"
500 P4=P+ "C4C4R8C8R8C16C16"
510 A5="Ø5L8ØDE-E-DDE-E-E-DE-DE-DE-DE-"
520 B5="Ø5V15LBR4D-D-R4D-D-R8D-R8D-RB-D-
RD-"
530 C5="Ø4D>D>D->D-<D>D<E->E->D-DE-DD-
D-E-"
540 D5="R1Ø5DD-DE-DE-DE-";E5="Ø3D4D-Ø4D
E-DE-DE-DE-"
550 R5="B18B18S18B18B18S18B18S18B18S18B1
8S18B18S18B18S116S116"
560 P5="R4C8CBR4C8CBRCBR8C8R8C8R8CC"
570 A6="L16Ø5DE-DD-DEG-GAB->CD-DD-E-D"
580 B6="L16V8RØ5DE-DD-DEG-GAB->CD-DD-"
590 C6="Ø3ØD.DØE->L-ØD16";D6="Ø5D2.DØE->
ØD16";E6="Ø3D1";R6="S18C16C16S18C16C16S1
8C16C16S18S116S116";P6="C4C4C4C8CC"
1000 PLAY #2, T, T, T, T, T, T, T, T, T,
1010 PLAY #2, AØ, BØ, CØ, ..., EØ, RØ, PØ
1020 PLAY #2, A1, B1, C1, D1, E1, R1, P1
1030 PLAY #2, A2, B2, C2, D2, E2, R2, P2
1040 PLAY #2, A3, B3, C3, D3, E3, R1, P1
1050 PLAY #2, A4, B4, C4, D4, E4, R4, P4
1060 PLAY #2, A5, B5, C5, D5, E5, R5, P5
1070 PLAY #2, A6, B6, C6, D6, E6, R6, P6
1080 GOTO 1020
10000 DATA 40, 1, Ø, A, F7, FF, 4Ø, Ø

```



**GALAXIAN3** ©ナムコ

by瀬戸裕行

FM音源とSCCを両方使っていますが、SCC的な音で雰囲気は統一されていますね。SCCの音数を増やしたような感じです。ただ、ドラムのチャンネルを使っているわりには効果が出てないのが残念。(北神)

```

: *****
:
: ----- SETO SOFT WORKS PRESENTS -----
:
:   The Opening Theme Of GALAXIAN3
:
:       From EXPO'90 By NAMCO 1990
:
:       (C) NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
:
:   This Program For MSX-MUSIC, PSG&SCC
:
:   Programmed By Hiroyuki Seto 1991
:
: *****
FM1 =t0, F1a, a00, a01, a02
      ,t1, a03, e04, a05, r
FM2 =t0, F2a, b00, b01, b02
      ,t1, b03, b04, b05, r
FM3 =t0, F3a, c00, c01, c02
      ,t1, c03, c04, c05, r
FM4 =t0, F4a, d00, d01, d02
      ,t1, d03, d04, d05, r
FM5 =t0, F5a, e00, e01, a02
      ,t1, e03, e04, e05, r
FM6 =t0, F6a, a00, a01, e02
      ,t1, e03, e04, a05, r
FMR =t0, FRa, f00/8, f01, FRb, f02/3, f03, f02/2
      ,t1, FRa, f04/11, f00/20, f05, r
FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=t0, P1a, g00/8, g01, P1b, g02/3, g03, g02/6
      ,t1, P1a, g04/11, g00/20, g05, r
PSG2=t0, P2a, b00, b01, b02
      ,t1, b03, b04, b05, r
PSG3=t0, P3a, c00, c01, c02
      ,t1, c03, c04, c05, r
SCC1=t0, S1a, a00, a01, a02
      ,t1, a03, a04, a05, r
SCC2=t0, S2a, b00, b01, b02
      ,t1, b03, b04, b05, r
SCC3=t0, S3a, c00, c01, c02
      ,t1, c03, c04, c05, r
SCC4=t0, S4a, d00, d01, d02
      ,t1, d03, d04, d05, r
SCC5=t0, S5a, e00, e01, e02
      ,t1, e03, e04, e05, r
:----- [ temp ]-----
t0=t126
t1=t168
:----- [ rest ]-----
r=r1 r1
:----- [part a]-----
F1e=064 v15 a7 o4 z24 s1
F6a=010 v15 q7 o4 z24 s1
S1a=009 v12 a8 o4 z24
a05=112b-b->(e-2, e-1) e-e-e-e-e-e-e-e-e-e
-a(e-6) e-2<f6f6f6
a03=b-4>c4a-d4cd <b-4fff b-4f6f b-4>c4e-4
dcd a-2<fff b-4>c4e-4dcd
a02=e-8r8d-2a-a- >a7r8<f+2>c+<b+>c+ c+
<b+>c+2cc c4cccc4ccc c2<f6f6f6<
a03=11b- f2, b-4 >e- d2(c2 c) c
a04=18<ff16f16ffrfff ff16f16ffrfff ff16f16ffrfff
ff16f16ffrfff ff16f16ffrfff ff16f16ffrfff
a05=frr(e-) e-e-4e- frr(e-) e-e-4e- frr(e-)
b01=(b-1) b-2, c4d b-1 b-rb-b-rb-b-rb-r4
b-1
b02=b-4f2e-4 e+4f+2f+4 r4>a-2a-a-a- q-4

```

```

-g-g-f4fff-e-2<f5f6f6
b03=11(b- b- b- b- b-) b-
b04=18r1 b-b-16b-16b-b-rb-b-b- b-b-16b-1
6b-b-rb-b-b- b-b-16b-16b-b-rb-b-b-
b-b-16b-16b-b-rb-b-b-
b05=b-rr(a-) a-a-4a- b-rr(a-) a-a-4a- b-rr
(a-) a-e-4e- (b-1) b-1 b-r<b-124b-b-b-b-2
:-----[part c]-----
F3a=064 v14 q7 o4 z00 s1
P3a=013 v11 q8 o2 z00
S3a=009 v11 q8 o4 z00
c00=112r1 d<a->d-(g-2) g-g-g-g-g-g-g-g
g-6(g-6) g-2f6f6f6
c01=(f1) f1 f1 e-re-e-e-frcf4 f1
c02=d-4<b-1b-4 b>d<c2+c4 r4<e-2, b-2b2>
c2f6f6f6
c03=11(f1 f1 f1 f1 f1) f1
c04=18>r1 r1 e-e-16e-16e-e-re-e-e-e-e-1
6e-16e-e-re-e-e-e-e-16e-16e-e-re-e-e-1
c05=dr(c)cc4c dr(c)cc4c d-rr(c)cc4c (d
1) d1 dr<b-124b-b-b-b-2 '
:-----[part d]-----
F4a=064 v15 q7 o4 z00 s1
S4a=009 v12 q8 o4 z00
d00=112r1 r1 r2b-6b-6(c6) c2r2
d01=r1 r1 r1 r1 r1
d02=r1 r1 r1 r1 r1
d03=r1 r1 r1 r1 r1
d04=18r1 r1 r1 a-a-16a-16a-a-ra-a-a- a-a-
-16a-16a-a-ra-a-a-
d05=b-rr(a-) a->c4<a- >dr(c)ce-4c< g-rr(
a-) a->d-4<a- (b-1) b-1 b-rb-124b-b-b-b-2
:-----[part e]-----
F5a=033 v15 q6 o3 z00 s1
S5a=010 v15 q8 o3 z00
e00=112b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-
b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-
a-2f6f6f6
e01=14b-afg e-dcf b-afg 112e-re-e-e-e-fr
c14f b-afg
e02=g-8r8g-2g- g+8r8a2a r(a-2, a-1) a-2f
6f6f6
e03=v8b-efg e-dc<b-> b-afg e-dc(c2 c1) c1
v15
e04=18<ffrfr2 ffrfr2 ffrfr2 ffrfr2> ffrfr
r4r<f
e05=b-rb-(f)ff4f b-rb-(f)ff4e- b-rb-(f)f
f4f (b-1) b-1 b-rb-124b-b-b-b-2
:-----[part f]-----
FRa=v11
f00=s32s32s32s32s32s32s32s32
f01=s12s12s12s12s12s12s6s6s6 r2s6s6s6
FRb=v15
f02=bsm8, bsm16sch4bsm8, bsm16sch4
f03=bsm6sch12sch6sch12bsm6sch12sch6sch12
f04=s1
f05=v15bsm4sch4r2
:-----[part g]-----
PlA=011 v11 q8
g00=132cccccccc
g01=112cccccc16ccc r2ccc
Plb=v14
g02=011c8, c16012c4 011c8, c16012c4
g03=011c6c12c6012c12 011c6c12c6012c12
g04=c1
g05=012v16c4011c4r2

```

## ●音色データ

<FM VOICE No. 64>  
MD 8·7·1·1·15·8·5·7·ø·ø·off·off·off·off  
GR 1·2·15·8·1·6·ø·ø·off·off·off·off  
<PSG VOICE No. 11>  
32·2·ø·6·4·off·on·5  
<PSG VOICE No. 12>  
32·12·1·ø·28·off·on·5  
<PSG VOICE No. 13>  
32·32·15·32·on·off·17  
<SCG VOICE No. 9>  
32·ø·3·32  
ø·F8·Fø·E8·Eø·D8·Dø·C8  
Cø·88·8ø·A8·Aø·98·9ø·88  
8ø·78·7ø·68·6ø·58·5ø·48  
4ø·38·3ø·28·2ø·18·1ø·ø  
<SCG VOICE No. 1ø>  
32·15·2·23  
ø·31·5A·75·7F·75·5A·31  
ø·CF·A6·88·8ø·88·A6·C7  
78·5ø·58·3ø·38·1ø·18·ø

鹿野司の

# 人工知能うんちく話



## 第32回 オブジェクト指向の巻

オブジェクト指向って何? って聞くと、ある人は「C言語は、かなりオブジェクト指向の言語だな」と答え、ある人は「ウィンドーズなんか、かなりオブジェクト指向だよ」と答える。でも、いまいち、よくわからないんだよね。ここは鹿野先生に聞くしかないぞ。

オブジェクト指向という言葉は、きつとコンピューターに興味を持っている人なら、一度や二度は耳にしたことがあると思う。なにしろここ何年か、オブジェクト指向とかオブジェクト指向言語なんてのが、ブームというよりは、ほとんど常識に近い感じで語られるようになってきているからね。

とはいえその正体は、プログラムによほど興味を持っている人でないかぎり、あまりピンとこないんじゃないだろうか。なにしろオブジェクト指向は、1990年代のプログラミング・パラダイムだっけ。うーくらいだからプログラマー以外あんまり関係なさそうでしょ?

でも、本当のことをいうと、オブジェクト指向の副産物は、パソコン環境のなかでも今やポピュラーになっているし、将来的にはプログラマー以外の人間にとっても結構重要なキーワードになってくる可能性を持っているんだよね。

そもそもオブジェクト指向って考えは、なんと1970年代の初めごろに、ゼロックスのパロ・アルト中央研究所(PARC)で開発された「Smalltalk」という言語から出てきたんだよね。そんでって、この言語はあの有名なDynabookの基礎言語として考えられたものだったんだよね。あのDynabookというのはもちろん、東芝のJ3100シ

リーズのことではなくて、1970年代の初めごろにアラン・ケイによって考えられた、理想のパーソナルコンピューターのことだ。

このDynabookは、携帯型で高精細ディスプレイ、視聴覚入出力装置付きで、ネットワークに接続して使えるワークステーションとしてイメージされたものだ。

今にして思えば、なんかあたりまえみたいだけど、それを20年も前に考え出したところが、やっぱり凄い。なにしろ、最初のマイクロプロセッサが作られたのが1971年のことだし、当時はコンピューターが計算以外に使えるなんて思う人は、ほとんどいなかった。だいたいコンピューターグラフィックの存在すら、ほとんど知られていなかったといっている(最初のCGは1962年にMITのサザランドが開発したSketchpadという対話型のシステム)。それなのに、アラン・ケイは、将来すべての人が最低ひとり1台ずつ、想像を絶するようなパワーと資源を持つコンピューターを持つ時代がくると考え、そのコンピューターシステムはどんなものかというのを考えたわけだ。

今してみればあたりまえというの、じつはこのDynabookのイメージこそが、今あるワークステーションやパソコンの進化するべ

き方向を示したものであったんだよね。だから、現在から見てこれがあたりまえのような気がするだけなのだ。それにじつのところ、今のコンピューターでも、アラン・ケイのイメージしたコンピューターにはまだ届いていないしね。

アラン・ケイはこのDynabookを考え出したころ、そのプロトタイプであり、現在のワークステーションの原型でもある「ALTO」の開発も行っていた。こいつは70年代に存在した唯一のパーソナルコンピューターで、白地に黒の文字を表示するビットマップディスプレイやマウスを備えていた。そしてPARCを見学にやってきたステイブン・ジョブスが、この研究の影響をモロにうけてアップル

Lisaや、今のマッキントッシュの開発を行なったわけだ。

その意味では、今やMS-DOSマシンでさえも常識になりつつあるマウスとかウィンドーシステムなんてのは、じつはオブジェクト指向の副産物として生まれてきたものだったんだよね。

さて、アラン・ケイがDynabook用の基礎言語として考えたオブジェクト指向の概念は、簡単にいうと、人間とコンピューター間のコミュニケーションをとるとき、可能な限り広い伝達媒体として言語を捉えるってことなんだよね。つまり、オブジェクト指向以前のプログラミング言語は、文法で構造化された人工の言葉だったわけだけど、オブジェクト指向という





概念はもっとうんと広いチャンネル、つまり絵や音を縦横に駆使して人とコンピューターのコミュニケーションをとろうというものだ。

もっとも、今のオブジェクト指向言語は、とてもアラン・ケイの描いたレベルまでいってなくて、そこへ向かって発展途上という段階ではあるんだけどね。

で、それがどう発展途上なのかというと、この辺がプログラムを作ったことのない人にはなかなか説明しにくい世界に入っていくんだな。というのも、これってプログラムを作ったことのない人には、なぜこんなことが新しいのかと思うほど、あたりまえの考え方だったりするんだよね。

というのも、これまでのソフトウェアってのは、日常とはまったくかけ離れた、一種のパズル的な思考に基づいて作られていたからだ。

とくに凄いのは、プログラムは必ず制御の中心をおいて、その命令にしたがってひとつひとつ作業を行なわせるように作ることと、データとプログラムは別のもので、分けて考えてしまうということだ。この考えって、プログラムを作ったことのある人間には不思議でもなんでもないことなんだけど、日常生活のなかではこんなことは絶対ないわけ。

たとえば、グループで何かレポートを作ることを考える。そのとき誰かがリーダーになって、Aさんはaのことを調べてグラフにしてください、Bさんはbの件について表にしてくださいとか頼むと思う。このときAさんとかBさんは、データの集め方やグラフ、表の作り方なんかを全部知っている。だからリーダーは～してねという簡単なメッセージを送るだけで、仕事をしてもらえるわけだ。

ところがプログラムの世界はまったくそうではなくて、リーダーがAさん用のデータの集め方から、グラフの線の引き方で微に入り



細に入り全部知っていて、すべて指定しなけりゃならない。よく考えてみると、これはとんでもないひどい話なわけだ。

そこで、人間社会でやっているやり方と同じ方法を、プログラムの世界でもやらせようというのが、今のいわゆるオブジェクト指向なんだよね。そして、そのオブジェクトというのは、データとプログラムが一緒になったものという意味を持っている。

たとえばさっきの例で、Aさんはaのデータの集め方やそれをグラフ化する方法を知っている。つまり、Aさんというのはデータとそれを処理するプログラムを同時に持つ、オブジェクトというわけね。オブジェクトは自分がどうやって仕事をしたらよいか知っているから、リーダーが簡単なメッセージを伝えれば、あとは勝手に仕事をしてくれるわけね。

これまでのプログラムは、たとえば $1+1$ なんていう計算は、 $1$ というデータに $+$ というプログラムを作用させると考えていた。でも、この方法だと、 $1.0+1.0$ のときの $+$ というプログラムは、さっきと違うものを使わなければならなかったんだよね。つまり、整数の $1$ と小数点を含む $1.0$ は、コンピ

ューター内部のデータ構造が違うから、その演算のし方は当然変わってくる。だから、 $+$ というプログラムは、自分が作用するデータがどんな構造を持っているかも調べなくちゃいけない。

ところがオブジェクト指向では、 $1$ とか $0.1$ とかいう個々数字のすべてが、自分が $+$ 演算されるときはどういうふうにされるべきかというプログラムを持っているんだよね。だから、 $1$ くん、君はもうひとりの $1$ 君と足されてくれよってメッセージを送ると、数字は勝手に足されてくれちゃうわけだ。

こうすることのメリットのひとつは、新しいデータ構造を持つデータを追加しても、もとのプログラムをあまり変更しないですむってことだ。たとえばマルチメディア化ってのが最近の流れだけど、こいつは画像にはFAXだけでG3とG4があるし、X線写真のように階調のついたモノクロ写真、その階調のつけ方、解像度、サイズの違い、さらにカラーになると色をどのくらいの精度で現わすか、情報の圧縮の仕方などなど、すべてが違った形式の情報になる。しかもその情報の形式は、増えることはあっても減ることはない。

このとき、画像のデータ自身が、

自分が表示されるときはどんな動作をすればいいか知っていてくれれば、メインプログラムのほうは、G4ちゃん画面に出てよという簡単なメッセージを送るだけで、その絵が出てくるわけね。逆に、こういうオブジェクト指向じゃなくて、昔風のプログラムだと、メインプログラム全体に徹底的に改造しなければならなくて、目茶苦茶大変なわけだ。

もうひとつ、これでプログラムのパーツ化ができるということもオブジェクト指向の凄いところだ。たとえばウィンドー環境では、画面にアイコンが並んでいる。このアイコンはひとつひとつ独立したオブジェクトだから、こいつを適当に組み合わせたり、新しいアイコンを定義することで、自分の好みのウィンドー環境が作れる。この概念を延長すれば、まるでレゴブロックのように、オブジェクトを組み合わせて、プログラマーでなくてもコンピューターに何かをお願いすることができるようになるわけね。じつはこの究極がアラン・ケイの描いたオブジェクト指向のイメージで、それに今最も近いところにあるのは、ジョブスのNeXTに組み込まれているインターフェイスビルダーなんだよね。

## 編集部制作

# オブジェクト指向の 環境ソフト

オブジェクト指向型の言語としては、SmallTalkやC++などがあげられる。その点、BASICはオブジェクト指向のプログラムを組むには、不向きとされているが、あえて今回はBASICで挑戦してみたぞ。

オブジェクト指向とは、人間がよりコンピューターを使いやすくなるための方法論のひとつだ。オブジェクトという言葉は直訳すれば「物」ということになるが、その「物」とは、たんにデータだけでなく、そのデータの操作方法までを含めたものとして考える。

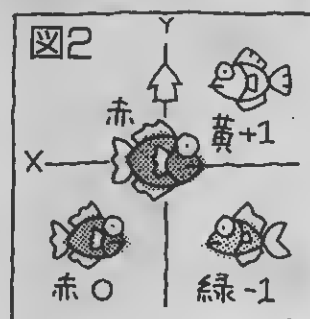
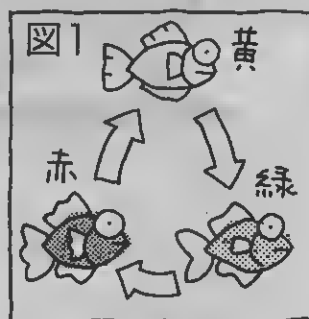
そういう意味では、MSXViewなどのGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェース)もオブジェクト指向的であると言える。たとえば、MSXViewでグラフを表示するには、道具のアイコンの中からViewCALCをマウスでクリックする。そのときViewCALCには、グラフの数値データと、そのデータをもとにしてグラフを作成する手順が含まれているわけだ。

さて、今回、編集部が制作したのは、金魚を水槽に放ち、その動

きを楽しむ「環境ソフト」だ。プログラムを実行すると、画面の左上に赤、黄、緑の金魚のアイコンが表示される。カーソルキーで矢印を動かして金魚を選び、スペースキーを押す。そして、その金魚を水槽(青い部分)へ持っていき、スペースキーで放つ。ほかの金魚を選ぶときは、もう一度スペースキーを押してくれ。

金魚たちは、その色によって性格が違い、独自のアルゴリズムで水槽の中を動き回る。といっても、その動きは単純で、たとえば、赤の金魚は黄色の金魚が好きで、黄色の金魚に近づこうとするが、緑色の金魚は嫌いなので離れようとする(図1を参照)。いわば金魚の三角関係、よーするに、じゃんけんの3すくみと同じだ。

金魚たちは、直接、ほかの金魚



の動きに干渉することはないが、ほかの金魚の動きを見ながら行動する(図2を参照)。その判断は、まず、自分を中心にして左右上下の4つのブロックに分け、ブロックごとに金魚の種類と数を調べる。たとえば、赤金魚の場合、同じ赤金魚は0、黄金魚は+1、緑金魚は-1として計算する。そして、もっとも数値の高い方向へ移動するわけだ。

右ページのリストを見てもらえばわかるように、それぞれの金魚の性格づけ(動き)のサブルーチンは独立しているの、この部分を書き換えれば、水槽の中をランダムに泳ぎ回る金魚とか、たんに

左右に行ったり来たりするだけの金魚にするのは、カンタンに行なえるようになっている(このあたりがプログラミングにおけるオブジェクト指向的な部分なのだ)。BASICのプログラミングに興味がある人は、独自のアルゴリズムを考えてみるのも面白いと思う。ぜひ挑戦してみてください。

ただし、それぞれのサブルーチンの行番号が変わってしまったときは、1260行の飛び先行番号を変更する必要がある。

水槽に放つ金魚の数は、とくに制限していないが、処理スピードのことを考えると、BASICでは、おのずと限界がある。



★金魚を水槽に放つと、動き出す。これは金魚の動きを眺めて楽しむ環境ソフトなのだ。

### 変数表

(X1,Y1)  
(KX( ),KY( ))  
KP( )  
KW( )  
KM  
(SX,SY)

カーソルの座標  
金魚の座標  
金魚の移動パターン  
金魚の移動ルーチンで使用可能な変数  
金魚の数  
金魚の移動ルーチンにおいて、他の金魚との位置関係を表わす。



## オブジェクト指向の環境ソフト

```

1000 ' が'メ'ン'ハイレ'ヲ'シヨ'キ'カ
1010 SCREEN 5,0:COLOR 15,1,1:CLS
1020 DEFINT A-Z:DIM KX(20),KY(20),KP(20),K
W(20),SX(8),SY(8),CD(3)
1030 CD(0)=8:CD(1)=11:CD(2)=3
1040 GOSUB 1870:GOSUB 1730
1050 KM=0
1060 ' ニュ'ウ'リ'ヨ'ク'ル'ー'チ'ン
1070 X1=0:Y1=0:SC=15:SP=2:GOSUB 1780
1080 PUT SPRITE 0,(X1,Y1),SC,SP
1090 S=STICK(0)
1100 X1=X1+SX(S):Y1=Y1+SY(S)
1110 X1=X1-(X1=-1)+(X1=256)
1120 Y1=Y1-(Y1=-1)+(Y1=212)
1130 IF STRIG(0)=0 THEN 1080
1140 IF Y1 > 8 OR X1 > 48 THEN 1170
1150 SC=CD(INT(X1/16)):SP=0:PR=INT(X1/16)
1160 GOTO 1080
1170 IF STRIG(0) THEN 1170
1180 IF X1<9 OR X1>239 OR Y1<40 OR Y1>202
OR SP=2 OR KM=20 THEN 1220
1190 KM=KM+1
1200 KX(KM)=X1:KY(KM)=Y1:KP(KM)=PR
1210 GOTO 1240
1220 8EEP:SC=15:SP=2:GOTO 1080
1230 ' イ'ト'ウ'メ'イ'ン'ル'ー'チ'ン
1240 PUT SPRITE 0,(0,212)
1250 FOR I=1 TO KM
1260 ON KP(I)+1 GOSUB 1310,1450,1590
1270 NEXT I
1280 IF STRIG(0)=0 THEN 1250
1290 IF STRIG(0) THEN 1290 ELSE 1070
1300 ' フ'カ'キ'ン'キ'ョ'
1310 SX=0:SY=0
1320 FOR J=1 TO KM
1330 SX=SX+SGN(KX(I)-KX(J))*(KP(J)=1)
1340 SX=SX+SGN(KX(J)-KX(I))*(KP(J)=2)
1350 SY=SY+SGN(KY(I)-KY(J))*(KP(J)=1)
1360 SY=SY+SGN(KY(J)-KY(I))*(KP(J)=2)
1370 NEXT
1380 KX(I)=KX(I)+SGN(SX)
1390 KY(I)=KY(I)+SGN(SY)
1400 KX(I)=KX(I)-(KX(I)<9)+(KX(I)>238)
1410 KY(I)=KY(I)-(KY(I)<40)+(KY(I)>202)
1420 PUT SPRITE I,(KX(I),KY(I)),8,-(SX>0)
1430 RETURN
1440 ' キ'イ'ロ'キ'ン'キ'ョ'
1450 SX=0:SY=0
1460 FOR J=1 TO KM
1470 SX=SX+SGN(KX(I)-KX(J))*(KP(J)=2)
1480 SX=SX+SGN(KX(J)-KX(I))*(KP(J)=0)

```

```

1490 SY=SY+SGN(KY(I)-KY(J))*(KP(J)=2)
1500 SY=SY+SGN(KY(J)-KY(I))*(KP(J)=0)
1510 NEXT
1520 KX(I)=KX(I)+SGN(SX)
1530 KY(I)=KY(I)+SGN(SY)
1540 KX(I)=KX(I)-(KX(I)<9)+(KX(I)>238)
1550 KY(I)=KY(I)-(KY(I)<40)+(KY(I)>202)
1560 PUT SPRITE I,(KX(I),KY(I)),11,-(SX>0)
1570 RETURN
1580 ' ミ'ト'リ'キ'ン'キ'ョ'
1590 SX=0:SY=0
1600 FOR J=1 TO KM
1610 SX=SX+SGN(KX(I)-KX(J))*(KP(J)=0)
1620 SX=SX+SGN(KX(J)-KX(I))*(KP(J)=1)
1630 SY=SY+SGN(KY(I)-KY(J))*(KP(J)=0)
1640 SY=SY+SGN(KY(J)-KY(I))*(KP(J)=1)
1650 NEXT
1660 KX(I)=KX(I)+SGN(SX)
1670 KY(I)=KY(I)+SGN(SY)
1680 KX(I)=KX(I)-(KX(I)<9)+(KX(I)>238)
1690 KY(I)=KY(I)-(KY(I)<40)+(KY(I)>202)
1700 PUT SPRITE I,(KX(I),KY(I)),3,-(SX>0)
1710 RETURN
1720 ' が'メ'ン'シヨ'キ'カ
1730 CLS
1740 LINE(8,32)-(247,211),15,8
1750 LINE(9,32)-(246,32),1
1760 LINE(9,40)-(246,210),4,8F
1770 RETURN
1780 LINE(0,0)-(48,8),15,B
1790 LINE(1,1)-(47,7),4,BF
1800 LINE(16,1)-(16,7),15
1810 LINE(32,1)-(32,7),15
1820 PUT SPRITE 30,(1,0),8,0
1830 PUT SPRITE 31,(17,0),11,0
1840 PUT SPRITE 29,(33,0),3,0
1850 RETURN
1860 ' ス'ラ'イ'ト'ハイレ'ヲ'シヨ'キ'カ
1870 RESTORE 1950
1880 FOR I=0 TO 2:8$="":FOR J=0 TO 7
1890 READ A$:8$=8$+CHR$(VAL("&h"+A$))
1900 NEXT:SPRITE$(I)=8$:NEXT
1910 FOR I=0 TO 8:READ SX(I):NEXT
1920 FOR I=0 TO 8:READ SY(I):NEXT
1930 FOR I=0 TO 20:KW(I)=1:NEXT
1940 RETURN
1950 DATA 19,23,77,FF,77,23,19,00
1960 DATA 98,C4,EE,FF,EE,C4,98,00
1970 DATA C0,F0,7E,7C,3C,3E,27,03
1980 DATA 0,0,1,1,1,0,-1,-1,-1
1990 DATA 0,-1,-1,0,1,1,1,0,-1

```

# BASICの大逆襲

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

新しく発売された『AIGT』は、PLAY文でMIDI音源を鳴らすことができる。つまり、内蔵されたFM音源と同じ感覚で、外部のMIDI音源をコントロールできるってわけだ。そこで今回は、MSX-MUSICと呼ばれるFM音源のPLAY文について、勉強してみるぞ。

## ○音楽理論も必要だよ

順番からいえば、PSGのPLAY文を説明してからMSX-MUSICに入るのがいいのかもしれない。でも、いまとなつては、FM音源もスタンダードだと思うので、PSGは省略するね。

PLAY文でやることといえば、やはり“曲を演奏させる”こと。中でも、“楽譜を入力する”のが一般的だと思う。でも、そのためには、楽譜が読めないとお話にならない。かといって、楽譜の読み方や音楽記号を、ここで説明してはスペースが足りない。ここはゴソッ

と省略してしまうので、各自で本を読むなどして勉強してほしいな。楽器屋さんの書籍コーナーなどをチェックしよう。

## ○初期化とPLAY

MSX-MUSICを使うには、まずCALL MUSIC命令で初期化する必要がある。このとき、“リズム音を使用しないで、FM音源9チャンネルを使うモード”と、“リズム音を使用して、FM音源6チャンネルを使うモード”のどちらかを選択する。初期化の方法は、図1の上側を見てね。

各パラメーターを説明していく

と、1番目の数字がモード。2番目は、“MSX-AUDIO”というもうひとつのMSX用音源との互換性のためにあり、常に0を指定する。3番目以降が、“PLAY文第n文字列へのチャンネル数”を表わして、通常は使用するチャンネルの数だけ1を指定すればいい。

音を鳴らす方法は図1の下側。“#2”となっているのは、これまたMSX-AUDIOとの互換のため。深く考えないでいい。

“ドレミファソラシ”は、それぞれ“CDEFGAB”で書く(馴染みのある人にはある、ない人にはないことかもしれない)。

まずは、何も考えずに“ドレミ”を鳴らしてみよう。ただし“ドレミファソラシ”は、それぞれ“CDEFGAB”と指定する。

PLAY #2, “CDE”  
簡単だね。次は、“ドレミファソラシ”に挑戦。最後のドは、1オクターブ上のドになる。

PLAY #2, “CDEFGAB>C”  
“>”は、1オクターブ上げなさいという記号だ。

ちなみに、このPLAY文を何度も実行すると音がだんだん高くなっていき、それ以上高くできなくなったところで、

Illegal function call  
のエラーが出て止まってしまう。それを回避するには、最後に“<”をつけて1オクターブ下げるか、“On”でオクターブを設定してやるといい。たとえば、

PLAY #2, “O4CDEFGAB>C”  
は、最初に“O4”でオクターブ4(04)と指定しているので、何度実行しても同じ高さの音が出る。

次に、音の長さを指定してみよう。“ドレミファソラシ”って感じに、最初のドが4分音符、レからシが8分音符、最後のドは全音符にする。

PLAY #2, “O4L8C4DEFGAB>C1”  
この中の“C4”ってのが、“4分音符の長さのドを鳴らす”というデ

ータ。その前の、“L8”ってのが、“長さデータのついていない音符データは、全部8分音符にする”というもの。最後の“>C1”は、もうわかったよね。

では、これにテンポを加えるとどうなるか。

PLAY #2, “T150O4L8C4DEFGAB>C1”

はじめの“T150”が、“1分間に4分音符を150個鳴らすスピードにする”というデータ。この数字を増やせば(最大255)速くなるし、減らせば(最小32)遅くなる。いろいろ試してみよう。

最後に、ちょっと方向を変えて“和音”を鳴らしてみよう。オクターブ4のドミソだ。

PLAY #2, “T150O4C4”, “T150O4E4”, “T150O4G4”

と、こういうふうにわけて書けばいいだけ。

## ○MMLって何さ?

MMLとは、“ミュージック・マクロ・ランゲージ”の略。PLAY #2, のあとに指定した、文字列のようなサウンドデータのことだ。まずは、各コマンドから順番に紹介していくね。

●Mn(エンベロープ周期の設定)  
 $1 \leq n \leq 65535$

●Sn(エンベロープ形状の設定)  
 $1 \leq n \leq 15$

このふたつは、PSGのエンベロープを設定するのに使用する。FM音源には関係ない。

●Vn(音量の設定)  
 $0 \leq n \leq 15$

数字が大きいほど大きくなる。

●Ln(音符の長さの設定)  
 $1 \leq n \leq 64$

長さデータのついていない音を鳴らすときの、長さの指定。n分音符に設定される。

●Qn(音の長さの割合)  
 $1 \leq n \leq 8$

音を鳴らすときに、その音を鳴らす割合を10分の1単位で設定する。たとえば8を設定すると、音

## 図1 初期化と演奏の手順

### ●MSX-MUSICの初期化

①リズム音を使用しないモード  
CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)

②リズム音を使用するモード  
CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1,1)

### ●MSX-MUSICの演奏

①リズム音を使用しないモード  
PLAY #2, “FM音源チャンネル1”, ..., “FM音源チャンネル9”, “PSGチャンネル1”, ..., “PSGチャンネル3”

②リズム音を使用するモード  
PLAY #2, “FM音源チャンネル1”, ..., “FM音源チャンネル6”, “リズム音”, “PSGチャンネル1”, ..., “PSGチャンネル3”



符の長さの10分の8が発音されるという具合。

●On(オクターブの設定)

$1 \leq n \leq 8$

●>(オクターブを上げる)

●<(オクターブを下げる)

発音できる範囲(オクターブ1からオクターブ8)を越えた場合は、"Illegal function call"エラーとなる。

●Tn(テンポの設定)

$32 \leq n \leq 255$

4分音符を、1分間に何個鳴らすかを設定する。数字が大きいほど速くなる。

●Nn(nで指定した高さの音を発生する)

$0 \leq n \leq 96$

音を数値で直接指定して鳴らす場合に使用する。"N0"は"O1C"と、"N36"は"O4C"と同じ。

●Rn(休符)

$1 \leq n \leq 64$

"R1"で全休符、"R64"で64分休符。nを省略すると、4分休符(R4)になる。Lで指定された長さには影響されない。

●A~G(音符)

指定された音色、オクターブ、音符の長さで音を鳴らす。あとに数字をつけて、音長を指定することもできる。

●+、#(半音上げる・シャープ)

●-(半音下げる・フラット)

音符のあとに指定して、半音上げたり、半音下げたりする。たとえば"C+"は"#D"になる。

●. (付点)

音長を1.5倍する。"C4."で付点4分音符、"L8C."で付点8分音符を鳴らす。"L4."などという指定は不可。複付点音符はできないので、後述する"&"を使う。

●=x;

パラメーターを変数で指定する。たとえば、

A=150:PLAY #2,"T=A;"

とすると、テンポを変数Aの内容(150)に設定する。

●Xx;

●イラスト/なかのたかし

## List1 MMLを設定

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"", "", "", "", "", "", "", "T150
V80A15HB!4S4HB8B8S4"
30 GOTO 20
```

## List2 演奏中かをチェック

```
1000 CALL PLAY(0,A)
1010 IF A THEN PRINT"エンソウチュウ":GOTO
1000 ELSEPRINT"エンソウ シュウリョウ":END
```



文字変数xに入っているMMLを実行する。たとえば、

A\$="CDE":PLAY #2,"XAS;"とすると、文字変数A\$の内容を演奏する。

PLAY #2,A\$

という書き方もできるので、MMLの中のほうで文字変数を使用した場合などに利用しよう。

●&(タイ)

前後の音をつなぐ。たとえば、"C8&C8"は"C4"とだいたい同じ。違う音程の音をつないでも意味はない。複付点4分音符を使いたい場合は、"C4.&C16"などと書く。

●{}(連符)

Lで指定した長さ(または直接指定した長さ)を、"{}"でくくった

中の音の音符の個数で等分して音を発生する。{CDE}で3連符になる。直接音の長さを指定する場合は、"}"のあとに数字を書く。

●@n(音色指定)

$0 \leq n \leq 63$

n番の音色にする。音色は表1を参照のこと。

●@Vn(音量指定2)

$0 \leq n \leq 127$

PSGには使えない。音量を"V"で指定するより、細かく指定できる。127で最大。

このほかにも、少しコマンドがあるけど、通常は使わない(使えない)ものなので省略。以上の仕様を駆使して、いろいろデータを作るわけだ。

## 表1 音色データ一覧

番号	音色名	番号	音色名
0	Piano 1	32	Piano 3
1	Piano 2	33	Electric Piano 2
2	Violin	34	Santool 2
3	Flute 1	35	Brass
4	Clarinet	36	Flute 2
5	Oboe	37	Clavicode 2
6	Trumpet	38	Clavicode 3
7	Pipe Organ 1	39	Koto 2
8	Xylophone	40	Pipe Organ 2
9	Organ	41	PohdsPLA
10	Guitar	42	RohdsPRA
11	Santool 1	43	Orch L
12	Electric Piano 1	44	Orch R
13	Clavicode 1	45	Synthesizer Violin
14	Harpiscode 1	46	Synthesizer Organ
15	Harpiscode 2	47	Synthesizer Brass
16	Vibraphone	48	Tube
17	Koto 1	49	Shamisen
18	Taiko	50	Magical
19	Engine 1	51	Huwawa
20	UFO	52	Wander Flat
21	Synthesizer Bell	53	Hardrock
22	Chime	54	Machine
23	Synthesizer Bass	55	Machine V
24	Synthesizer	56	Comic
25	Synthesizer Percussion	57	SE-Comic
26	Synthesizer Rhythm	58	SE-Laser
27	Harm Drum	59	SE-Noise
28	Cowbell	60	SE-Star 1
29	Close Hi-hat	61	SE-Star 2
30	Snare Drum	62	Engine 2
31	Bass Drum	63	Silence

## リズム音専用MMLなど

"リズム音を指定するモード"の場合、以下のリズム音専用MMLを書くことにより、リズムを鳴らすことができる。指定する場所は、7番目以降のパラメーターだ。

●B(バスドラム)

●S(スネアドラム)

●M(タムタム)

●C(シンバル)

●H(ハイハット)

●!(直前の楽器をアクセントボリュームにする)

●Vn(アクセントの付いてない音の音量の設定)

$0 \leq n \leq 15$

●@An(アクセントの付いている

## 音の音量の設定)

0 ≤ n ≤ 15

楽器には、“その音を発生させたあとn分音符分待つ”という“n”を、指定しないとイケない。書き方はリスト1の例を見よう。

“CALL MUSIC”と“PLAY #2”だけで、FM音源を使うことはできるけど、覚えておくと便利な関連コマンドも紹介しておくね。

### ●CALL BGM(n)

PLAY文でバックグラウンド処理をするかどうかを指定する。“n”が0なら処理しない、1です。最初は1になっている。このとき、“処理しない”を選ぶと、PLAY文で鳴らしたデータが鳴り終わるまで、BASICは次に進まなくなる。“する”なら、PLAY文の途中でも次の命令が実行される。

### ●CALL PITCH(n)

410 ≤ n ≤ 459

“a2”音の周波数を変える(単位はヘルツ)。“デチューン”したいときには、これを使おう。

### ●CALL PLAY(n,x)

演奏中かどうかを調べる。“n”はPLAY文のSTRING番号(0でいずれかのSTRING)、“x”は結果を入れる変数だ。リスト2は、演奏中であればメッセージを表示するプログラム。

### ●CALL STOPM

バックグラウンドでPLAY文が演奏されているとき、これを実行すると演奏が中断される。

### ●CALL TEMPER(n)

音律を変える。通常は完全平均律が使われているけど、純正律などを使うこともできる。ほとんど

マニア(?)向け。“n”は音律番号を意味している。

### ●CALL TRANSPOSE(n)

セント単位で移調する。データを作ったあとで、“1オクターブ上げたい”などというときは、

CALL TRANSPOSE(1200)

と指定すればいい。

### ●CALL VOICE

各チャンネルに音色を設定する。通常はMMLの“@”を使用する。また、ユーザー音色を設定する機能もあるけど、今回は省略。

というわけで、FM音源に関することはこれでおしまい。

## ○キミに絶対音感はあるか

今月の応用編は“音当てゲーム”だ。いろんな音が、キーボードの“ASDFJKL”に割り当てられているので、鳴った音に対応するキーをすくすく押そう。

キーを押し間違えたり、時間内に押せなかった場合は、正しいキーの上にある“■”がひとつ減る。1ヵ所でも“■”が全部なくなったら、ゲームオーバーだ。

ゲームが進むにつれて、キーを押すまでの待ち時間が短くなるので注意。turbo Rの高速モードでは速すぎるので、プログラムを改造するかZ80モードでやってね。

ちなみに、使用するのは“ブライントタッチ(キーを見ないでタイプする方法)”の、“ホームポジション”と呼ばれる位置にあるキー。両手の人差し指から小指までを、それぞれこれらのキーの上に置いてプレーすれば、ブライントタッチの入門にもなるぞ。

```

1000 ' ゲームスタート
110 CLS: BGM(0):PLAY #2,"V15L4T150"
120 FOR I=0 TO 7
130 FOR J=0 TO 4
140 LINE(32+I*24,32+24*J)-(47+I*24,47+24*J),I+8,BF
150 NEXT J
160 PSET(37+I*24,148),0:PRINT#1,MID$("ASDFJKL",I+1,1);
170 PLAY #2,P$(I):S(I)=5
180 NEXT I
190 BGM(1)
200 SC=0:PSET(64,160),0:PRINT#1,"SCORE:";SC:TM=1000
3000 ' メインループ
310 X=INT(RND(1)*8)
320 FOR I=1 TO 100:NEXT I
330 IF INKEY$="" GOTO 330
340 PLAY #2,P$(X)
350 FOR I=1 TO TM
360 AS=INKEY$:IF AS="" GOTO 390
370 A=INSTR("AaSsDdFfJjKkLl;:",AS):IF A=0 GOTO 390
380 IF X=INT((A-1)/2) GOTO 500 ELSE 400
390 NEXT I
400 ' マチガイ
410 PLAY"01V15T150L2C","02V15T150L2C"
420 S(X)=S(X)-1
430 IF PLAY(0) GOTO 430
440 LINE(32+X*24,128-24*S(X))-(47+X*24,144-24*S(X)),0,BF
450 IF S(X)=0 GOTO 600
460 GOTO 300
500 ' セイカイ
510 PLAY"06S0M3000T150L8EC"
520 IF PLAY(0) GOTO 520
530 TM=TM-1:IF TM<1 THEN TM=10
540 SC=SC+1:PSET(112,160),0:PRINT#1,SC;
550 GOTO 300
600 ' ゲームオーバー
610 PLAY #2,"o5c<bagfedc"
620 LINE(84,94)-(171,115),0,BF
630 PSET(92,102),0:PRINT#1,"GAME OVER";
640 IF HS<SC THEN HS=SC
650 PSET(40,170),0:PRINT#1,"HI-SCORE:";HS
660 IF INKEY$="" GOTO 660
670 AS=INPUT$(1)
680 STOPM:GOTO 100
10000 ' サウンドデータ
1010 DATA 0400C,0401D,0402E,0403F,0405G,0406A,0408B,05012C
1100 ' バレットデータ
1110 DATA 3,3,3,0,0,7,7,0,0,7,7,7
1120 DATA 0,7,0,0,7,7,7,7,7,7,7,7

```

## List3 絶対音感養成ゲーム

```

10 DIM P$(7),S(7):A=RND(-TIME)
20 MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
30 FOR I=0 TO 7:READ P$(I):NEXT I
40 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
50 FOR I=8 TO 15:READ R,G,B:COLOR=(I,R,G,B):NEXT I
60 OPEN"GRP:"AS #1

```



# Quiz

## 四則演算アレコレ

まずは10月号の結果発表から。問題は、それぞれ長さの違う10曲を、1本のテープの裏表に、なるべく両面の長さが近くなるように収めるには、どう分配すればよいか、というものだったね。

解答は、AB面の長さが違い、収録する曲の数も6曲と4曲に分かれる……はずだった。でも、最後の最後で問題を修正したところ、AB面とも同タイム、同曲数の解答ができてしまったよう。

応募がいつものときの半分もなかったのは、問題が難しかったせいかな？ みんな、もっと頑張っ

て考えてほしいな。で、送られてきたプログラムのアルゴリズムは、比較的どれも似ていたため、以下の条件に当てはまるものに絞って選んでみた。

①最短時間差が0、または両面に入る曲数が同じなのを前提に、プログラムしてないもの。

②1種類の組み合わせを見つけただけで、終了しないもの。

③バグのないもの(笑)。実際に時間差があっても、表示がおかしいプログラムがありました。

と、いう選考の結果、当選者は群馬県の坂本伸幸さんに決定。賞



品として、好きなソフトを1本送るから、楽しみにしていてね。ちなみに坂本さんのプログラムは、スピード的には、遅いほうだったんだけどね……。答えは、以下のようになります。

Side1

A	7分35秒
C	7分20秒
F	5分05秒
H	4分20秒
I	3分55秒
合計	28分15秒

Side2

B	7分30秒
D	7分10秒
E	5分55秒
G	4分40秒
J	3分00秒
合計	28分15秒

さて、今月の問題。

4ケタの数字の間に、+や-などの四則演算を入れて式にして、計算結果を10にする遊びをやったことがあるかな？ 電車に乗ったときなど、切符に書いてある4ケタの数字で10を作り、暇をつぶしたことって、あるよね(編注：そんなの、ないない！)。

たとえば“1234”なら、

1 + 2 + 3 + 4

“5678”なら、

5 + 6 + 7 - 8

で10が作れるという具合。ところが、“0001”のように、いくら工夫しても、絶対に10が作れない数字というものも存在する。

そこで問題。0000~9999までの中に、10が作れないものはいくつ

あるか？ この答をBASICで求めるプログラムを作ってほしい。

ちなみに、この遊びには、いろいろなローカルルールがあるようだけど、今回は以下の方法で10を作ることにする。

①+-×÷の記号のみ、使用できるようにする。ルートやべき乗は使用不可。

②計算は、一般の式と同じ順序で行なう(×÷が優先、左から右に計算する)。

③( )は使用できる。

④最初の数字の頭に-を付けて、負の数にすることはできる。

⑤数字の並べ替えはできない。

⑥2つ以上連続する数字をまとめて、2桁以上の数として扱うことはできない。たとえば1111を11-1×1とするのは不可。

プログラムができた人は、ディスクにセーブして以下のあて先まで送ってね。締切は11月20日(当日消印有効)。発表は1月8日発売のMマガ2月号で行ないます。ボクが独断と偏見で選んで、当選者にはお好きなソフトを1本あげるからね。住所、氏名、電話番号を、封筒とディスクラベルの両方に書くことを忘れずに。記事の感想や、ボクへのメッセージなども書き添えてほしいな。

### あて先

〒107-24

東京都港区南青山8-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

ラッキーのクイズ係

## 坂本伸幸さんのプログラム

```

10 DEFINT A-Z:DEFFNB(Y)=SGN(E AND 2^Y)
20 FOR A=0 TO 9
30 READ B,C:T(A)=B*60+C
40 NEXT A
50 D=32767
60 FOR E=0 TO &B1111111111
70 F(0)=0:F(1)=0
80 FOR G=0 TO 9
90 H=FNB(G):F(H)=F(H)+T(G)
100 NEXT G
110 K=ABS(F(0)-F(1)):IF K>D THEN 170
120 FOR L=0 TO 1:PRINT CHR$(65+L);" ":"";
130 FOR M=0 TO 9
140 IF FNB(M)=L THEN PRINT CHR$(65+M);
150 NEXT M:PRINT:NEXT L
160 PRINT KY60;"フン";K MOD 60;"ヒョウノサ":PRINT:D=K
170 NEXT E:END
180 DATA 7,35 : A *****
190 DATA 7,30 : B カセツ
200 DATA 7,20 : C コノオケラムハ、ソレゾレ
210 DATA 7,10 : D /キョクイレルモノデター、
220 DATA 5,55 : E ハンサウE/ビットデショリシテ
230 DATA 5,05 : F イマス。
240 DATA 4,40 : G E=&B000000000000
250 DATA 4,20 : H キョク>JHGFEDCBA
260 DATA 3,55 : I 0:Aメソ 1:Bメソ
270 DATA 3,00 : J *****

```

# MSX turbo R

## 拡張版 テクニカル・アナリシス

MSX turbo Rの第2弾として、パナソニックから発売された『FS-A1GT』。その概略については、特集ページの記事でおわかりいただけたらどうか。ここではさらに突っ込んで、各種のシステム情報などを公開する。ドライブ構成から拡張BASICまで、話題は多いぞ。

### FS-A1GTの ハードウェア構成

いきなり本題。新しいハードウェアに対応するソフトウェアは、まず、ハードウェアの種類を調べる必要がある。MSXでは、そのために、表1の“IDバイト”が用意されている。

これまでも、日本語版、英語版、ロシア語版、ハンガリー版、アラビア語版といった、多くのMSXが開発されてきた。そして英語版にいたっては、テレビの垂直走査周波数と、通貨記号と、キーボードの種類によって、さらに機種が細分化されている。それらの情報は、メインROMの2BH番地と2CH番地に書かれており、日本語版では0になっている。

次に、MSXのバージョンの違いというのは2DH番地に書かれている。今回発売されたA1GTにおいては、MSX turbo Rを示す3が書かれているわけだ。

従来のMSXに対する、A1GTの最大の変更点といったら、MIDIを内蔵したこと。この内蔵MIDIの有無は、2EH番地のビット0に書かれることとなった。ただし、2EH番地の残りのビットの値には規定がなく、将来の拡張用に予約されているようだ。そこで、内蔵MIDIの有無を調べるためには、

```
LD      A, (2EH)
AND     A
JP      Z, NOMIDI
        ;
LD      A, (2EH)
AND     1
```

表1 メインROMのIDバイト

番地	内容
2BH	各国語対応
2CH	(日本語版は 0)
2DH	0: MSX <sub>1</sub> , 1: MSX <sub>2</sub> , 2: MSX <sub>2+</sub> , 3: MSX turbo R
2EH	bit 0 が 1 ならば MIDI 内蔵

表2 追加されたI/Oポート一覧

種類	番地	Read	Write
外付け	E0H (E8H)	8251 受信データ	8251 送信データ
	E1H (E9H)	8251 ステータス	8251 コマンド
	E2H	無効	外付け MIDI の番地切り替え
内蔵	E8H	8251 受信データ	8251 送信データ
	E9H	8251 ステータス	8251 コマンド
	EAH	無効	8253 OUT2 ラッチ
	EBH		
	ECH		8253 カウンター 0
	EDH		8253 カウンター 1
	EEH		8253 カウンター 2
	EFH	無効	8253 コマンド

外付け MIDI は、E2H 番地の bit7 に 0 を書き込むと許可され、1 を書き込むと禁止される。初期状態では禁止されている。

外付け MIDI は、E2H 番地の bit0 に 0 を書き込まれると、内蔵 MIDI と同じ I/O 番地を使う。1 を書き込まれると、8251 が E0H 番地と E1H 番地を使い、8253 が切り離される。初期状態では、1 が書き込まれている。

EBH 番地は EAH 番地のイメージである。

JP Z, NOMIDI  
のように、ビット0以外を無視する必要がある。

MIDIが接続されるI/Oポートは表2のとおり。E0H番地からEFH番地までが追加されている。これを見ると、BIT<sup>2</sup>から年内に発売が予定されている「μ・PACK」のような、外付けのMIDIカートリッジは、MIDIを内蔵しないMSXに接続して本体に内蔵MIDIと同じI/Oポートを使うか、MIDIを内蔵するMSXに接続して2台目のMIDIとして使うか、選択できるように工夫されているようだ。なお、MIDIの有無の判定と初期化の手順は複雑なので、ここでは省略。詳細は来月号以降で説明する予定だ。

MIDIには、“8251”と“8253”という2種類のLSIが使われている。これは、RS-232Cインターフェー

表3 フックの追加

番地	内容
FF75H	MIDI IN 割り込み
FF93H	8253 タイマー割り込み

スにも使われているLSI。一般的に、MIDIのハードウェア構成と信号というのは、RS-232Cによく似ているようだ。

MIDIには入力ポートもあり、それが信号を受け取ると割り込みが発生する。この受信割り込みの間隔は、最短320マイクロ秒。また、MIDIの制御には正確なタイミングが必要となるので、従来の60分の1秒ごとの垂直同期割り込みに代えて、200分の1秒ごとのタイマー割り込みが使われる。

これらの割り込みを処理するために追加されたのが、表3に掲載



★これが、価格9万9800円[税別]で発売中の、パナソニックの『FS-A1GT』の雄姿だ。



したふたつのフック。FF75H番地とFF93H番地は、従来はBASICインタープリターの内部からコールされていたものだが、使用頻度が低いめか、MIOI用に変更されたようだ。ただし、外付けのMIOIカートリッジは、表3のフックではなく、F09AH番地の“H.KEYI”を使うことになる。

これからMSXでMIOIを扱おうとしたときに、注意する必要があるのは、内蔵MIOIと外付けMIOIカートリッジのフックの使い方が異なること。また、従来のタイマー割り込みや、RS-232C割り込みに比べて、高速な割り込み処理が必要となることにも注意したい。とくに、OOSのプログラムでMIOIを制御することは、かなりの難問になりそうだ。

## 桁違いに増えたメモリー容量

A1GTには、従来機種のア1STと比べて、表4のように“桁違い”に多くのメモリーが搭載されることとなった。桁違いというと大げさに感じるかもしれないけれど、2

進数で表わせれば2倍の違いも桁違いとなる。メインRAMは倍の512キロバイト、ROMは何と2032キロバイトだ。このROM容量は、MS-DOSを内蔵している16ビットパソコンの、“PC-286note”や“FM-R card”にも匹敵するものがある。

ところで、A1GTの仕様書に書かれているROM容量の合計は、表にもあるように2032キロバイト。ところが、実際にハードウェアを分解して調べてみると、2048キロバイトのROMが入っている。その差の16キロバイトは、仕様書の誤りなのか、予備なのか、隠しコマンドか何かが入っているのか……不明である。解析した人がいたら、ぜひともMマガ編集部までその結果を教えてください。

A1GTに追加されたROMの一部には、日本語MSX-OOS2のシステムの一部と、MSXViewが記録されている。そして、これらのROMは、表5に示したように、“ROMディスク”としてドライブCに割り当てられることとなった。このROMディスクというのは、書き込むことのできないものの、ファイルを

読み出したりといったことは、通常のディスクドライブと同じようにできる便利なものだ。

また、MSX-JEの辞書学習用の16キロバイトをのぞいた、残りの16キロバイトのSRAMは、バッテリーバックアップされた“SRAMディスク”として、Dドライブに割り当てられる。これは、MSXViewの初期設定の保存などに使われることになる。ただし、このROMディスクとSRAMディスクは、A1GT本体の“内蔵ソフト切り替えスイッチ”がONの場合にのみ有効だ。

MSXViewに関連した496キロバイトのROMの中には、JIS第1水準のみだけれど、12×12ドットと12×8ドットの漢字ROMが含まれている。これらの使い方については、仕様書が公開されたい、Mマガでも紹介する予定だ。

余談ながら、A1GTのシステム構成を見ていてつい思ってしまうのは、せっかくここまでやるなら、ついでに全部のRAMをバッテリーバックアップして、最近のノート型パソコンのように、電源を切っても実行中のプログラムを再開

できる、“レジューム機能”を付けてほしいということ。でも、そうすると、MSX本体の価格が20万円を超えてしまうのだろうか。

## 速い安いまい(!?) ROMディスク

A1GTで特徴的な、ROMディスク、SRAMディスク、MSXViewといったものに関して、もう少し詳しく分析してみよう。

まず、何といてもROMディスクの優れた点は、RAMディスクと同様にアクセススピードが速いこと。そして、フロッピーディスクをもう1台用意するより、安く実現できることだ。

この記事を書くときに参考にした試作機では、ROMディスクに図



表4 STとGTのメモリー比較

メモリーの種類	FS-A1ST	FS-A1GT
メイン RAM	256KB	512KB
ビデオ RAM	128KB	128KB
SRAM*	16KB	32KB
漢字 BASIC	80KB	80KB
MSX-DOS2、Disk BASIC	64KB	64KB
16ドット第1、第2水準漢字	256KB	256KB
MSX-MUSIC 拡張 BASIC	16KB	16KB
連文節変換辞書	512KB	512KB
メーカーオプションソフト*	608KB	608KB
MSXView*		496KB
ROM 合計	1536KB	2032KB

\* SRAM の16KB は辞書の学習機能に、追加の16KB は“SRAM ディスク”に使われる。

\* メーカーオプションソフトには、ワードプロセッサ、A1 メニューなどが含まれる。

\* MSXView のROM には、MSXView 本体、MSX-DOS2 のシステムの一部、PageBOOK、ANK フォント、12ドット第1水準漢字フォントが含まれる。

表5 GTのドライブ構成

ドライブ名	内容
A:	フロッピーディスク
B:	2ドライブシミュレーション
C:	ROM ディスク
D:	SRAM ディスク
H:	RAM ディスク

フロッピーディスクドライブまたはハードディスクドライブを追加すると、それらのドライブがC、D、…になり、ROMディスクとSRAMディスクのドライブ名が後ろにずれる。

1のようなファイルが含まれている。ここでは513キロバイトも余っているが、製品ではワードプロセッサのソフトなどが入って、約900キロバイトのRDMディスクの大部分が、使われることになるのだろうか。

ファイルの一覧を見ればわかるように、RDMディスクにはDDS2のシステムの一部と、MSXViewが入っている。そのため、A1GTの電源を入れるとすぐに、システムディスクなしでMSXViewが起動するようになっている。

従来のA1STなどでは、高速化のためCDMMAND2.CDMとMSXView用のファイルの一部を、RAMディスクに転送して使うことが多かったが、A1GTではRDMディスク内のファイルをそのまま使える。そのため、容量が増えたRAMディスクを、さらに有効に使えるだろう。具体的には、システムはRDMディスク、保存が必要なデータはフロッピーディスク、一時的に使用するファイルはRAMディスクというのが、理想的なドライブの使い分けではないだろうか。

一方、RDMディスクの短所は書き換えられないことだが、SRAMディスクがそれを補っている。この容量は16キロバイトで、マシンを起動した直後には、図1の2番目に示したようなファイルが用意される。まだまだ容量に余裕があるようなので、DDSのバッチャファイルや、MSXViewの環境設定ファイルとアイコンファイルなどを置くと便利だろう。

なお、SRAMディスクは、ここ2〜3年世間を騒がしている「ウイルス(既存のプログラムを破壊するプログラム)」の標的にされやすい。X68000という機種では、実際にSRAMの内容を書き換えられ、システムが起動できなくなる例もあった。そんなウイルスに対する予防策も、A1GTには用意された。エスケープキーを押しながらマシンをリセットすると、SRAMディ

スクの内容が初期化される。

図1の最後のリストは、環境変数の初期値だ。ここで興味深いのは、従来のカートリッジ版の製品と違い、MSXViewが使うディレクトリを指定する環境変数に、

D:¥;C:¥VIEW

のように、複数のディレクトリを指定できるようになったこと。ROMディスクやSRAMディスク、そしてRAMディスクなど、ドライ

ブ構成が複雑になったぶん、システムをカスタマイズする自由度が増したというわけだ。

## ひさびさの内蔵MIDI登場

そもそもMIDIとはどういったものか? などの一般的な話は、先月号で紹介されているので省略する。古くはヤマハのMSX(MSX1)ではじまり、PC-9801やマッキン

トッシュの拡張ボードなどで普及したMIDIが、ひさしぶりにMSXに戻ってきた。

このMIDIを、マシン語プログラムを使って制御する方法は、かなり複雑なこととなるので、来月号以降に送る。今月はMIDI用に拡張されたBASICのコマンドを紹介していこう。当然といえばそうかもしれないが、これらの大部分は、FM音源用の拡張BASICと共通に

## 図1 ROM/SRAMディスクの内容と環境変数

### A1GTのROMディスクの内容

ドライブ C: のボリューム名は RDM disk  
拡張ディレクトリ C: ¥

MSXDOS2.SYS	487D
CDMMAND2.COM	157D8
AUTDEXEC.BAT	289
REBOOT.BAT	458
¥VIEW	
MSXVIEW.MV	89857
V\$HELL.)VS	45086
ICONEXT.VS	625
ICONPAT.VS	1260
GAIJI.MV	5952
¥VIEW¥BIN	
PAGEVIEW.)BO	2D571
¥VIEW¥DA	
システム設定.DA	2726
プリンタ.DA	3031
画面調整.DA	2299
外字作成.DA	13890
単語登録.DA	1599
単語削除.DA	1557
¥VIEW¥OVL	
DOSMENU.MV	6026
FILEPACK.MV	7012
FILEMENU.MV	763
FONTMENU.MV	1888
FORMAT.MV	8618
SETICON.MV	2289
RGB.DVL	1723
¥VIEW¥FONT	
NEWYORK.!HB	128DD
NEWYORK.!HJ	28160
EUROPE.!FB	12800
EUROPE.!FJ	28160
NASA.!GB	12800
NASA.!GJ	28160
¥UTILS	
VIEW.CDM	1488
内蔵ソフト.CDM	45
VIEWSYS.COM	5D3

¥HDM  
内蔵ソフト.NZS 9  
BASIC.BAS 0  
AUTODEMO.))) 5096  
359K バイトが計 35 ファイルで使用中  
513K バイトが使用可能

(注) 試作品で調べたので、製品では内容が異なる可能性がある。印刷の都合で、半角カタカナを全角に変換して表示している。

### A1GTのSRAMディスクの内容

ドライブ D: のディスクにはボリューム名がありません  
拡張ディレクトリ D: ¥

VIEWSYS.MV 1  
PREF.MV 512  
513 バイトが計 2 ファイルで使用中  
14K バイトが使用可能

### A1GTの環境変数の初期値

PATH=; C:¥UTILS; C:¥; A:¥UTILS  
PRDMPT=ON  
TEMP=H:¥TEMP  
CLIP=A:¥HDM¥CLIP  
HOME=C:¥BOME  
VIEWFONT=C:¥VIEW¥FDNT; A:¥VIEW¥FDNT  
VIEWOVL=C:¥VIEW¥OVL; A:¥VIEW¥OVL  
VIEWPD=D:¥; A:¥VIEW¥PD  
VIEWDA=; C:¥VIEW¥DA; A:¥VIEW¥DA  
VIEWBIN=; C:¥VIEW¥BIN; A:¥VIEW¥BIN  
VIEWDATA=D:¥; C:¥VIEW  
VIEW=C:¥VIEW  
SHELL=C:¥COMMAND2.CDM  
SRAMD=D:  
REDIR=ON  
UPPER=DFF  
ECHO=DFF  
TIME=12  
DATE=yy-mm-dd  
KHELP=C:¥KHELP  
HELP=C:¥HELP



なっているので、使い方を間違えないように。

まず、リズム音の有無と、FM音源のチャンネルの割り当てを決めるための命令が“CALL MUSIC”。FM音源では従来どおりに、リズム音+6楽器音を同時に鳴らせるわけだけれど、MIDIではリズム音+8楽器音まで鳴らせるように、拡張されている。

注意してほしいのは、このときに807バイトのワークエリアを確保するため、“CLEAR”と同様の処理が内部で行なわれること。その結果、すべての変数の内容が消えてしまい、“DEFINT”などの諸設定がすべて無効となる。

また、“FOR~NEXT”ループの状態と、“RETURN”による戻り先などを記憶する“ソフトウェアスタック”も同様に初期化される。そのため、サブルーチンやループの内部で“CALL MUSIC”を使ってはいけない。けれども、2回目以降に“CALL MUSIC”を実行するときは、すでにワークエリアが確保されているので、これらの問題が起きることはない。

次の“CALL MDR”命令は、MIDI音源の“リズム専用トラック”機能を制御するためのもの。ただし、マシンに接続するMIDI音源の機種によって、使い方が異なってくるので注意が必要だ。詳細に関し

ては、使用するMIDI音源の説明書を参照してほしい。

初期設定が終わって、実際に音を出すときには、“PLAY”命令を使う。FM音源のPLAY命令と比べて拡張されたことは、最大で13個のMML文字列を指定できること。そして表6にまとめたように、MML自体が拡張されたことだ。

PLAY #1

でMIDIが、

PLAY #2

でFM音源が、それぞれ選択されることになる。

拡張されたMMLは合計12種類。これらの中で、もっとも役に立ちそうなものは、指定された値を直接MIDIポートに出力する、“困ったときのZn”だろうか。新しく発売されたMIDI楽器では、機能がが増えて、標準のMMLだけではすべての機能を活用できないこともある。そんな場合には、この“Zn”を使っ

☆

☆

☆

## CALL MUSIC

機能

新 MSX-MUSIC システムを初期化する。

書式

CALL MUSIC

CALL MUSIC(<モード>, 0 [, <PLAY 文第 1 文字列へのチャンネル数>, ... [, <PLAY 文第 9 文字列へのチャンネル数>]])

解説

本体内蔵 FM 音源と MIDI インターフェースのハードウェアを初期化し、FM 音源のチャンネルの割り当てを指定する。

<モード>は、次の表のように、リズム音の有無を指定する。

モード	リズム	最大チャンネル数	
		FM	MIDI
0	なし	9	9
1	あり	6 音+1 リズム	8 音+1 リズム

<PLAY 文の文字列へのチャンネル数>は、従来の MSX-MUSIC 拡張 BASIC と同様に、PLAY 文の文字列と FM 音源のチャンネルの対応を指定する。モード 1 の第 7 文字列と第 8 文字列に対してのみ、0 を指定できる (例参照)。

注意

音源関係のその他の拡張 BASIC 命令と PLAY 文の実行に先だって、CALL MUSIC 命令で音源を初期化する必要がある。

MIDI チャンネルは、CALL MUSIC 命令の指定に関係なく、第 1 文字列から順に 1、2...9 と割り当てられる。ただし、MML の“@Hn”命令で MIDI チャンネルの割り当てを変更できる。

CALL MUSIC 命令を実行すると、割り込み処理が増えるために、MSX の動作が遅くなる。

最初に CALL MUSIC 命令が実行されるときに、807 バイトのワークエリアが確保され、変数とソフトウェアスタックが初期化される。このため、CALL KANJI 命令を最初に実行するときと同様の問題が起こる。

例

CALL MUSIC

パラメーターがない CALL MUSIC 命令に関しては、CALL MUSIC(1,0,1,1,1) と同じ効果を持つ。

CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1,0,0)

チャンネル	PLAY#1 の場合	PLAY#2 の場合
1~6	MIDI	FM
7~8	MIDI	無視
9	MIDI のリズム	FM のリズム
10~12	PSG	PSG

て対応するしかない。

なお、A1GTにはMIDI入力ポートがあるが、割り込みにBASICインタープリターが追いつけないうえに、MIDI入力を処理するための拡張BASIC命令は用意されていない。MIDI入力を使うためには、マシン語プログラムで割り込みとポートからの入力を処理する必要がある。理論的には、MIDIポートから受けた信号でFM音源を鳴らし、A1GTをMIDI楽器として使うことも可能はずだ。

## いまさらながら A1GTの問題点

さて、A1GTの部分部分を見ていくと非常によくできたマシンなのだが、全体を見ると気になることがいくつかある。いまさら……ではあるのだけれど、今後のMSXの開発の参考になればと、あえて書いてみたい。

まず、本体に接続されたフロッピーディスクドライブの数によって、ROMディスクとSRAMディスクのドライブ名の割り当てが変わ

るのは不便だ。A1GT単体で使用する場合は、それぞれC、Dであるものが、スロットに外部ドライブを接続した時点で、E、Fになってしまう。RAMディスクが、かならずHドライブであるように、ROMディスクとSRAMディスクのドライブ名も、固定するべきだったと思う。ただし、マシンの起動時にドライブ構成を調べて、それに応じた環境変数を設定することで、この問題を回避できるようだ。

次に、MIDIを制御するための拡張BIOSがないので、MIDIカートリッジが接続されているかどうかを調べる手順が厄介になる。その方法を説明すると長くなるので、来月号以降にプログラム例を掲載しようと思う。しかし、CPUの割り込み処理の仕事を減らすためにも、"MSX-SERIAL232"で使用していたような、DMAの機能をMIDIにも組み込んでほしかった。

このほかにも、ゲームマシンではなく、コンピューターとしてのハードな使用を考えれば、セパレートキーボードの可能性を探って

ほしいとか、いかにRAMディスクの容量が増えたとはいえ、ディスク1枚ぶんの容量をまるごとコピーすることは不可能。やはり2ド

ライブを内蔵したタイプのマシンを発売してほしい、なんてこともある。もしくは、価格的なことを考えると、ドライブを増設するよ

## CALL MDR

**機能** リズム音源MMLとMIDIノート番号の割り当てを設定する。

**書式** CALL MDR(<'B'のMIDIノート番号>, <'S'のMIDIノート番号>, <'M'のMIDIノート番号>, <'C'のMIDIノート番号>, <'H'のMIDIノート番号>)

**解説** リズム音源MMLの'B'、'S'、'M'、'C'、'H'命令に割り当てるMIDIノート番号を、0~127の値で指定する。初期値は0。

**注意** MIDI音源の多くには、1個のチャンネルの各ノートにリズム音を割り当てる「リズム専用トラック」機能がある。PLAY文の各文字列は1個のチャンネルのみに対応するが、リズム専用トラックを使うと、同時に複数音を出せる。

リズム音の割り当ては、MIDI機器の機種によって異なる。リズム専用トラックの機能がないMIDI機器もある。使用するMIDI機器の説明書を参照のこと。

**例** CALL MDR(35, 38, 45, 49, 42)

## PLAY

**機能** MMLを使って音楽を演奏する。

**書式** PLAY <文字列1>[, ..., <文字列3>]

PLAY #0, <文字列1>[, ..., <文字列3>]

PLAY #1, <文字列1>[, ..., <文字列13>]

PLAY #2, <文字列1>[, ..., <文字列13>]

PLAY #3, <文字列1>[, ..., <文字列13>]

**解説** "0" ... "3" は、モードを指定し、省略するとモード0が選ばれる。

<文字列>は、MMLを表わす。

モードが0の場合には、PSGのみが働き、最大3個のMML文字列を指定できる。

モードが1の場合には、PSGとMIDIインターフェースが働き、CALL MUSIC命令で指定された文字列の数をnとすると、最大13個のMML文字列は、

<MIDI<sub>1</sub>>, ..., <MIDI<sub>n</sub>>, <MIDIリズム>, <PSG<sub>1</sub>>, ..., <PSG<sub>3</sub>>

に対応する。

モードが2または3の場合には、MIDIインターフェースの代わりに、FM音源が働く。

CALL MUSIC命令で、リズム音を使わないモードを設定した場合には、PLAY命令で、リズム音の文字列を指定できず、文字列の数は最大12個まで。この場合には、", "のように文字列のみを省略するのではなく、" "も省略する。

**注意** モード2とモード3の機能は同じ。

**例** PLAY "CD", "EF", "GA"

PSGで3和音を鳴らす。

PLAY #2, "C", "E", "G", "<C", "<E", "<G", "<<C", "<<E", "<<G", "S", "C", "E", "G"

FM音源で9和音とスネアドラムの音を鳴らし、さらに、PSGで3和音を鳴らす。

PLAY #2, "C", "E", "G", "<C", "<E", "<G", "<<C", "<<E", "<<G", "E", "G"

FM音源で9和音を鳴らし、さらに、PSGで3和音を鳴らす。

り、RAM容量を1メガまで増やす  
ほうが現実味があるだろうか。

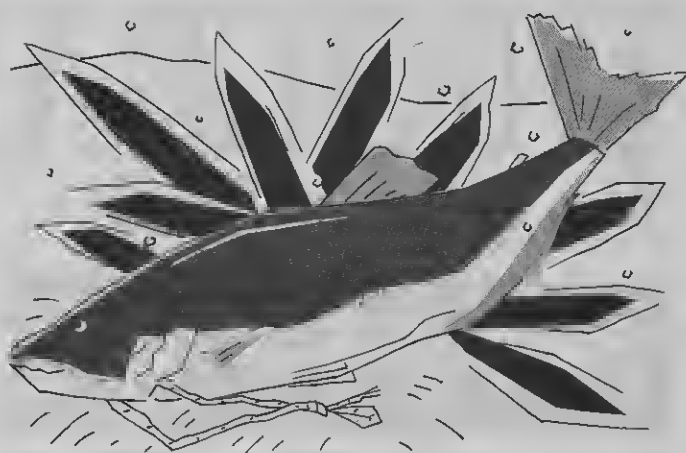
いずれにせよ、こうした細かい  
要望が出てくるのも、A1GTが基本  
的によくできたマシンだという証  
拠。贅沢な悩みということになる  
のかもしれない。今回紹介しきれ  
なかった細かい注意事項などは、

次号以降の連載で順番に説明して  
いこうと思う。A1GTの実力のほど  
も、だんだんと明らかになってい  
くことだろう。

なお、記事に関する意見や要望  
も常時受付中。Mマガ編集部あて  
に、お手紙をお寄せください。そ  
れでは、また来月。

**表6 追加、変更されたMML一覧**

楽器音用 MML の追加		
QHn	$1 \leq n \leq 16$	MIDI チャンネル番号を設定する。
Qcm, n	$1 \leq m, n \leq 127$	m を第1バイト、n を第2バイトとして、 コントロールチェンジを出力する。
QSn		MIDI リアルタイムクロックを指定する。 クロックのテンポは、PLAY 命令の第1 文字列で指定される。
	n = 0	FCH (STOP) を出力し、クロック出力 を停止する。
	n = 1	FAH (START) を出力し、クロック出力 を開始する。
	n = 2	FBH (CONTINUE) を出力し、クロック 出力を開始する。
楽器音用 MML の変更		
Ln	$1 \leq n \leq 127$	音符の長さを設定する。n の最大値が 64 から 127 に増えた。
Rn	$1 \leq n \leq 127$	休符の長さを設定する。n の最大値が 64 から 127 に増えた。
QSn	$1 \leq n \leq 127$	現在の状態を指定された時間続ける。n の最大値が 64 から 127 に増えた。
Vn	$0 \leq n \leq 15$	MIDI に対しては、8n をノートオン・ベ ロシティーとして出力する。FM 音源に 対しては、音量を設定する。
QVn	$0 \leq n \leq 127$	MIDI に対しては、ボリューム (コント ロールチェンジ#7) を出力する。FM 音 源に対しては、音量を細かく設定する。
Qn	$0 \leq n \leq 127$	MIDI に対しては、プログラムチェンジ を出力する。
	$0 \leq n \leq 63$	FM 音源に対しては、音色を変更する。
Zn	$0 \leq n \leq 255$	1 バイトの MIDI データを出力する。
リズム音用 MML の追加		
Qn	$0 \leq n \leq 127$	MIDI に対してプログラムチェンジを出 力する。
リズム音用 MML の変更		
QAn	$0 \leq n \leq 15$	MIDI に対しては、Vn と同様に、ベロ シティーを設定する。FM 音源に対して は、アクセント付きの音符の音量を設定 する。



## MSX turbo Rテクニカル・ハンドブック ごめんなさいコーナーPart.2

先月号に引き続き、テクニカル・  
ハンドブックの“ごめんなさい”で  
す。79ページの表3.3にある“漢字  
ドライバーが使うフック”に関し  
て、msx05114のあゆむさんから、  
ほかのフックも使われているとい  
うご指摘をいただきました。編集  
部で、漢字ドライバーの使用前と  
使用後のワークエリアのダンプリ  
ストを比較して調べたところ、確  
かに、ほかに4個のフックが使わ  
れていることが確認できました。

下に掲載した表のように、追加訂  
正したいと思います。

なお、おかげさまで持ちまして、  
テクニカル・ハンドブックの初版  
は完売となりました。現在書店に  
並んでいるであろう、奥付が

11月30日 第2刷発行

となっているものからは、先月号  
と今月号でお送りした訂正箇所は  
直っておりますので、ご確認ください。  
本を買ってくださいましたみな  
さん、どうもありがとうございます！

## ■漢字ドライバーが使うフック

番地	名前	機能
FD9FH	H.TIMI	タイマー割り込み*
FDA4H	H.CHPU	画面に1文字を表示する
FDA9H	H.DSPC	カーソルを表示する
FDAEH	H.ERAC	カーソルを消去する
FDB3H	H.DSPF	ファンクションキーを表示する
FDB8H	H.ERAF	ファンクションキーの表示を消去する
FDBDH	H.TOTE	画面をテキストモードに切り替える
FDC2H	H.CHGE	キーボードから1文字を読む
FDDBH	H.PINL	BASICのエディターが1行を読む
FDE5H	H.INLI	1行を読む
FF84H	H.WIDT	BASICのWIDTH命令の処理*
FFB6H	H.LPT0	プリンターに1文字を書く
FFCOH	H.SCRE	BASICのSCREEN命令の処理*
FFCAH	FCALL	拡張 BIOS*



# PROGRAM HOUSE

## プログラムハウス

### アセンブラーの神様

このコーナーの筆者の吉田哲馬はいつも文章を書くのは苦手だとこぼしているが、最近いい方法を思いついたそう。「最初に大阪弁でバーツと書いて、あとで標準語に直せばサクサク進むんや」って、ホントかよオヤジ。

### 今月のお題目 ディスクアクセス

最近このコーナーに「マシン語でディスクアクセスをしたいんですが」という質問が多く送られてきます。そこで今回はディスクア

クセスについて説明しますが、難しいことは抜きにして、こうやったらディスクドライブが回るぐらいの気持ちで読んでください。

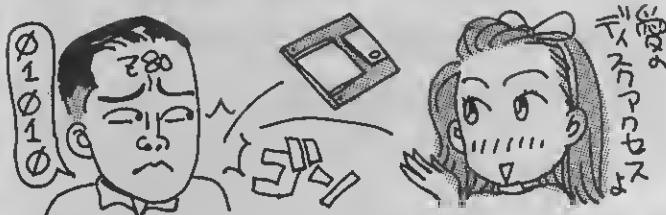
MSX-DOSのシステムコールには、FCB(ファイルコントロールブロック)を用いたランダムブロックアクセスというものがあります。これは、レコードサイズを自由に設定することによってファイルをバイト単位で管理でき、アクセスするレコード番号も任意に指定できるという便利なもので、またディスク中のデータをファイル名で扱うこともできます。

それではファイルロードの説明をします。リストを見てください。

- ①まず最初にFCBを0で埋めていますが、これはおまじないみたいなものだと思ってください。
- ②BDOSに0005Hを割り当てます。これはMSX-DOSの場合で、BASIC上からコールする場合は0F37DHを使用してください。
- ③FCBとしてメモリー中に37バイトの領域を確保します。これはどこに配置してもかまいませんが、ファイルロードのときに重

くなってFCBが壊れてしまうような場所はさけてください。

- ④FCBの+1から+11にファイル名を設定します。これでシステムコールのファイルのオープンと呼ぶためのFCBの準備ができました。
- ⑤ファンクション0FHを呼び出してファイルをオープンします。
- ⑥オープンされたFCBを対象に、ファイルをメモリー上にロードするための手続きをします。まずシステムコールの1AHを呼び、ファイル内容をどこに読み込むかを設定します。
- ⑦FCBの+14、+15は1レコードを何バイトとするかを決めるところです。レコードの概念がよくわからない人は1バイトにしてください。
- ⑧FCBの+33から+36はファイルのどこからロードするかを指定するところですが、ここはレコード単位で指定しなければい



けません。ふつうはファイルの先頭ですから0ですね。

- ⑨HLレジスターにはロードする大きさをレコード単位で設定します。1レコードを1バイトに設定していたら、ロードしたいバイト数を直接指定します。ちなみに、リストではFCBの+16、+17の内容を入れていますが、ここにファイルサイズがバイト単位で格納されているためです。
- ⑩あとはファンクション27Hを呼んでやればファイルがメモリーに読み込まれます。

つぎはファイルセーブについて説明しましょう。リストを見てください。

- ①FCBの設定はファイルロードとほぼ同じですが、セーブの場合はファイルをオープンするのではなくファンクション16Hのファイルの作成を用います。
- ②メモリー中のどこからセーブするかはロードの場合と同じファンクション1AHで設定します。
- ③FCBのレコードサイズなどの設定もロードの場合と同様に指定して、ファンクション26Hを呼び出せば、設定したパラメーターにしたがってメモリーの内容がディスクに書き込まれます。
- ④最後にファンクション10Hのファイルのクローズを呼び出します。これは書き込んだ内容とディスク中のディレクトリー内容

が違っていたら困るためで、更新されたFCBの情報をディレクトリーに戻す必要があります。

最後に注意点を。BASICでメインメモリーのページ1をRAMに切り替えてFCBやディスクアクセスルーチンを置いたり、ここを対象にアクセスを行なうと正常に動作しない場合があります。これは、ディスクインターフェースROMがページ1にあるためなので、ページ2以降を使ってください。

ディスクアクセスを失敗した場合、ソフトエラーならばシステムコール後のレジスターの内容で知ることができます。サンプルリストでは省略しましたが、エラー処理は忘れずに行なってください。

ハードエラーについては、RAMのF323H番地からの2バイトに、ハードエラーが発生したときに飛ぶ番地が格納されているアドレスが入っています。この2バイトを書き換えれば、自分でハードエラー処理を行なうことができます。

さて、今月はFCBを使ったディスクアクセスについて説明しました。FCBやレコードサイズなどについて詳細を知りたい方は、アスキーより発売されている「MSX2テクニカル・ハンドブック」や、「MSX-DOSスーパーハンドブック」に詳しい資料が掲載されていますので、そちらのほうを参照してください。

## サンプルリスト

## ファイルロード

```

BDOS EQU 0005H ;システムコールのエントリーアドレス

LOAD: LD HL, FCB+0 ;FCBを0で埋める
      LD DE, FCB+1
      LD BC, 37-1
      LD (HL), 8
      LDIR

      LD HL, NAME ;FCBにファイル名を設定する
      LD DE, FCB+1
      LD BC, 11
      LDIR

      LD DE, FCB ;ファイルのオープン
      LD C, 0FH
      CALL BDOS

      LD DE, アドレス ;読み込み開始番地を設定する
      LD C, 1AH
      CALL BDOS

      LD HL, 0 ;ランダムな読み出し
      LD (FCB+33), HL ;読み出しを開始するレコード
      LD (FCB+35), HL
      INC L
      LD (FCB+14), HL ;読み出すレコードサイズ
      LD DE, FCB
      LD HL, (FCB+16) ;読み出すレコード数
      LD C, 27H
      CALL BDOS
      RET

NAME: DB 'TEST DAT' ;ファイル名のデータ
FCB: DS 37 ;FCBバッファ
END

```

## ファイルセーブ

```

BDOS EQU 0005H ;システムコールのエントリーアドレス

SAVE: LD HL, FCB+0 ;FCBを0で埋める
      LD DE, FCB+1
      LD BC, 37-1
      LD (HL), 8
      LDIR

      LD HL, NAME ;FCBにファイル名を設定する
      LD DE, FCB+1
      LD BC, 11
      LDIR

      LD DE, FCB ;ファイルの作成
      LD C, 16H
      CALL BDOS

      LD DE, アドレス ;書き出し開始番地を設定する
      LD C, 1AH
      CALL BDOS

      LD HL, 0 ;ランダムな書き込み
      LD (FCB+33), HL ;書き込みを開始するレコード
      LD (FCB+35), HL
      INC L
      LD (FCB+14), HL ;書き込むレコードサイズ
      LD DE, FCB
      LD HL, レコード数 ;書き込むレコード数
      LD C, 26H
      CALL BDOS

      LD DE, FCB ;ファイルのクローズ
      LD C, 10H
      CALL BDOS
      RET

NAME: DB 'TEST DAT' ;ファイル名のデータ
FCB: DS 37 ;FCBバッファ
END

```

# ソフトウェアコンテスト Software Contest

## グランプリ賞金50万円 ソフトウェアコンテスト応募要項

『MSXマガジン・ソフトウェアコンテスト』では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円が贈られます。そして第2席、第3席に入選した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られることになっています。

なお、入選した作品は毎月8日にTAKERUから発売される、『MSXマガジンプログラムサービス』に

収録されることになっています。

### ●募集部門

- ①ゲームシナリオ部門
- ②ゲームプログラム部門

### ●応募条件

雑誌などに未発表のオリジナル作品に限ります。他誌との二重投稿や、他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものは固くお断わりいたします。

入選作品については、MSXマガ

ジーン、今月も入選作品はナシ、なのである。実力を持っている人は決して少なくないと思うんだけど……。賞金50万円を狙うもよし、自分の腕前を試すもよし、もっと積極的にチャレンジしてみたいだろうか。

ジーンに掲載するほか、TAKERUから発売される『MSXマガジンプログラムサービス』に収録されることをご承願します。

なお、MuSICA('90年10月号で紹介)を使用してもかまいませんが、そのさい、使用していることを明記するようにしてください。

### ●応募方法

応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア（フロッピーディスク、カセットテープなど）を記したもの。
- ②MSX、MSX2、MSX2+、turbo Rの別。必要RAM、VRAMの表示。実

行方法、遊び方を記載したもの。

- ③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号（連絡先）、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名）を明記したもの（住所、氏名には必ずフリガナをつけてください）。なお、20歳未満の方は、保護者の承諾を受け、保護者の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あ 〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
て (株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
先 ソフトウェアコンテスト係

# BASICの神様

今月はトランプゲーム作りにチャレンジする。カードのシャッフルから画面表示、役判定など考えなければならない箇所がとて多いんだけど、プログラムの仕組みを覚えれば実力がかなりアップすること間違いなしだぞ。

## 今月のお題目 ポーカーのアルゴリズム

ゲーム作成術の3回目は、トランプゲームの中からポーカーを取り上げてみようと思う。

弱い役でブラフ(ハッタリ)を使い、敵を降ろしてチップを儲ける。そんなポーカーの醍醐味をMSXで

シュミレートしてみるのも、なかなかおもしろい試みだ。しかしそのためにまず必要なのが役の判定プログラム。今回は5枚の手札の役を判定することを最終目的に、話を進めてみよう。

### ポーカーの役をおさらいしよう

まずはポーカーのルールを知らない読者のために、簡単にポーカーのルールを説明しよう。

ポーカーは52枚のトランプ(ルールによってはジョーカーを含めて53枚)の中から5枚を使って役を作り、役の高さを競うゲームだ。ただしブラフを使って弱い役で相手をゲームから降ろす戦術などもあり、かなりメンタルな要素も大きいぞ。また役は全部で9つある。弱い役から説明しよう。

#### ・ワンペア

5枚の手札のうち2枚が同じ数値の役。

#### ・ツーペア

同じ数字の組がふたつある。

#### ・スリーカード

同じ数字のカードが3枚ある。

#### ・ストレート

5枚の手札の数字がすべてつながっている。

#### ・フラッシュ

5枚の手札がすべて同じマークでできている。

#### ・フルハウス

スリーカードとワンペアの複合

役。

#### ・フォーカード

同じ数字のカードが4枚ある。

#### ・ストレートフラッシュ

ストレートとフラッシュの複合役。

#### ・ロイヤルストレートフラッシュ

エース、10、ジャック、クイーン、キングで作られたストレートフラッシュ。

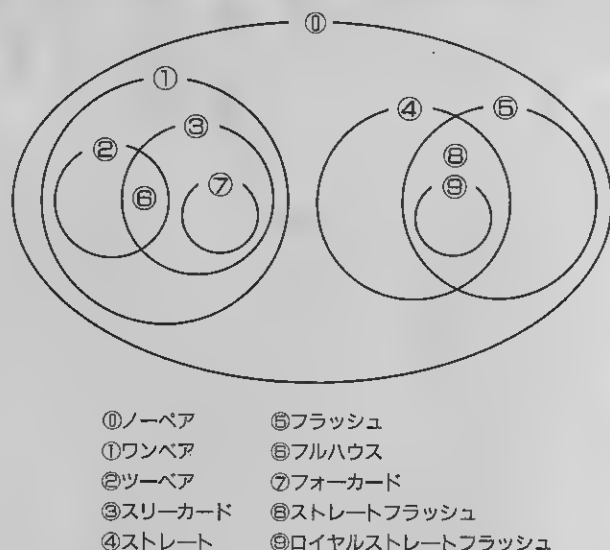
### ゲームのメカニズムを熟知すべし

トランプや麻雀などのゲームのプログラムを作るとき、一番大切なのはゲームのメカニズムを正確に把握することだ。この段階での作業がきちんとできていないと、おもわぬ例外処理にバグがでることがある。

たとえば今回取り上げるポーカーならば、エースをはさんだストレートはどのように処理するか、麻雀ならば二盃口を七対子扱いにしてみせないかなど、つねに気をつけよう。

一番いい方法は自分の作りたい

図1 役判定の考えかた



ゲームを徹底的にプレーしてみる。人間相手にプレーして負けが込むようならば、まだまだプログラムの段階ではないといっても決して過言ではない。なぜならば今回は取り上げないが、この手のゲームにはつねに思考ルーチンというものがついてまわるからだ。

またギャンブラーには現代の確率統計学とはまったく異質のツキや流れといった概念があり、そういったものをはだて感じとってみよう。その上でこんなものは荒唐無稽の戯言だと無視してもいいし、君の感じたツキの概念をプログラムに取り入れるのもいいだろう。

ということでまずは図1を見てもらいたい。これはポーカーの役の包括関係を図にしたものだ。これを見てもらえば、ポーカーの役は強い役ほど、いくつかの役の複合になっていることがわかんと思う。プログラムでこの関係を積極的に活用すれば、大きく高速化につながることになるぞ。

たとえばストレートフラッシュを考えてみよう。これはストレートとフラッシュの複合役だ。またワンペアなどの同じ数字のカードを必要とする役とは決して複合し

ない。この性質を考えれば発生しやすいワンペアなどの役を先に判定し、そうでないときだけこうした役を判定するようにすることです。ぜひぶん高速化できるはずだ。

さてサンプルプログラムの仕組みを説明するまえに、まずは使い方を説明しよう。実行するとカードが5枚表示される。カーソルキーの左右で取り替えたいカードにあわせたら、カーソルキーの上を押そう。カードは1枚も取り替えないこともできるし、すべて取り替えることもできる。カーソルキーの下を押すと、新しいカードが配られて役が表示されるぞ。

### プログラムの解説をするぞ

まずは行ごとにプログラムの流れを追ってみよう。なお役判定ルーチンについてはこのあと次のページで詳しく説明するぞ。

100~110 画面初期化

120~150 配列宣言、変数初期化

140~150行までで定義しているWSは、カードの枠を表示するためのものだ。

160~170 乱数初期化

MSXのRND関数は実行するこ



## サンプル リスト

```

100 SCREEN 1:COLOR 15,1,1:CLS
110 KEY OFF
120 DEFINT A-Z:DIM CD(4),ST(51),CH(4),WK
(4),FF(4)
130 DIM M1$(3),M2$(12),Y$(9)
140 W$=STRING$(3,29)+CHR$(31)
150 W$="┌" + W$ + "┐" + W$ + "┐" + W$ + "┐"
160 CLS:PRINT "PUSH SPACE KEY"
170 IF STRIG(0)=0 THEN R=RND(1):GOTO 170
180 GOSUB 920
190 GOSUB 840
200 GOSUB 870
210 CLS:P=0
220 FOR I=0 TO 4
230 CD(I)=ST(P):P=P+1:NEXT
240 GOSUB 740
250 FOR I=0 TO 4:CH(I)=0:NEXT
260 X1=0:X0=4:S1=0:GOTO 390
270 S1=STICK(0):IF S1=5 THEN 430
280 IF S1<>1 THEN 350
290 LOCATE X1*5+3,3:PRINT W$
300 IF CH(X1)=0 THEN 330
310 LOCATE X1*5+4,4:PRINT M1$(CD(X1) / 16)
320 LOCATE X1*5+4,5:PRINT M2$(CD(X1) MOD 16)
330 CH(X1)=CH(X1) XOR 1
340 IF STICK(0)=1 THEN 340 ELSE 270
350 X0=X1
360 X1=X1-(S1=3)+(S1=7)
370 X1=X1-(X1=-1)+(X1=5)
380 IF X1=X0 THEN 410
390 LOCATE X1*5+4,7:PRINT "△"
400 LOCATE X0*5+4,7:PRINT " "
410 IF STICK(0)=S1 THEN 410
420 GOTO 270
430 FOR I=0 TO 4
440 IF CH(I)<>0 THEN CD(I)=ST(P):P=P+1
450 NEXT:GOSUB 740
460 GOSUB 490
470 LOCATE 4,10:PRINT Y$(PX)
480 IF STRIG(0)=0 THEN 480 ELSE 200
490 FOR I=0 TO 4
500 WK(I)=CD(I) MOD 16:FF(I)=0
510 NEXT:GOSUB 790
520 PF=0:FOR I=0 TO 3
530 IF WK(I)=WK(I+1) THEN PF=PF+1:FF(I)=1
540 NEXT

```

```

550 IF PF=1 THEN PX=1:RETURN
560 IF PF=3 THEN PX=6+FF(1)*FF(2):RETURN
570 IF PF<>2 THEN 610
580 FOR I=0 TO 2
590 IF FF(1)+FF(1+1)=2 THEN PX=3:RETURN
600 NEXT:PX=2:RETURN
610 IF WK(0)=0 AND WK(4)=12 THEN WK(0)=8:WF=1 ELSE WF=0
620 FOR I=0 TO 3
630 IF WK(1+I)-WK(I)<>1 THEN SF=0:GOTO 650
640 NEXT:SF=1
650 IF WF=1 THEN WK(0)=0
660 FOR I=1 TO 4
670 IF INT(CD(I)/16) <> INT(CD(0)/16) THEN FF=0:GOTO 690
680 NEXT:FF=1
690 IF SF+FF<>2 THEN 710
700 PX=8+WF:RETURN
710 IF SF=1 THEN PX=4:RETURN
720 IF FF=1 THEN PX=5:RETURN
730 PX=0:RETURN
740 FOR I=0 TO 4
750 LOCATE I*5+3,3:PRINT W$
760 LOCATE I*5+4,4:PRINT M1$(CD(I) / 16)
770 LOCATE I*5+4,5:PRINT M2$(CD(I) MOD 16)
780 NEXT:RETURN
790 FOR I=0 TO 4:MN=99
800 FOR J=I TO 4
810 IF WK(J)<MN THEN MN=WK(J):C=J
820 NEXT:SWAP WK(I),WK(C):NEXT
830 RETURN
840 FOR I=0 TO 51
850 ST(I)=(I*13)*16+(I MOD 13)
860 NEXT I:RETURN
870 FOR I=0 TO 100
880 R1=INT(RND(1)*52)
890 R2=INT(RND(1)*52)
900 SWAP ST(R1),ST(R2)
910 NEXT I:RETURN
920 FOR I=0 TO 3:READ M1$(I):NEXT I
930 FOR I=0 TO 12:READ M2$(I):NEXT I
940 FOR I=0 TO 9:READ Y$(I):NEXT I
950 RETURN
960 DATA ♠,♥,♦,♣
970 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,T,J,Q,K
980 DATA ノーペア,1ペア,2ペア,3カード,ストレート,フラッシュ
990 DATA フルハウス,4カード,ストレートフラッシュ,ロイヤルストレートフラッシュ

```

と同じ乱数が使われてしまう。  
それを防止するためのルーチンだ。

## 180～190 配列初期化

プログラムに使う配列を初期化  
するルーチンをコール。

## 200～480 メインループ

## 200 カードのシャッフル

カードの山を表わしている配列  
STの内容を入れ替えるルーチン  
をコール。

## 210～230 カードを配る

STからカードを5枚取りだし

自分のカードを表わす配列CDに  
代入する。

## 240 カードの表示

## 250配列初期化

カードを交換するかどうかを判  
定する配列CHを初期化。

## 260 カーソル用変数初期化

画面に表示されるカーソルを動  
かすのに必要な変数を初期化。こ  
のあと390行へジャンプ。

## 270 カーソルキー検出1

カーソルキーの状態を調べる。

下が押されていたら、新しいカー  
ドを配るルーチンへジャンプ。

## 280 カーソルキー検出2

上が押されていなかったら、カ  
ーソルを左右に動かすルーチンへ  
ジャンプ。

## 290～340 カード交換表示

カードを交換したとき、空白の  
カードを表示する。

## 350～420 カーソル移動

## 430～450 新しいカードを配る

配列STから交換する分だけ補

充する。

## 460～480 役の表示

このあとメインループの先頭に  
ジャンプする。

## 490～730 役判定ルーチン

## 490～510 ペア系役の判定準備

ワンペア、ツーペア、スリーカ  
ード、フルハウス、フォーカード  
を判定する準備として、配列WKに  
カードの数字の情報だけを取り出  
して代入し、ソートする。

## 520～550 ワンペアの判定

560 フォーカード、フルハウスの判定

570~600 ツーペア、スリーカードの判定

610 ストレート判定準備

エースとキングを使うストレートのための準備。

620~650 ストレートの判定

660~680 フラッシュの判定

690~700 ストレートフラッシュ、ロイヤルストレートフラッシュの判定

710~720 ストレート、フラッシュの判定 2

730 ノーペアの判定

740~780 画面にカードを表示する

790~830 カードのソート

840~860 配列ST初期化

870~910 カードのシャッフル

920~950 表示用配列初期化

960~990 表示用配列データ

## 役判定のアルゴリズム

プログラムの流れをざっと追ってみたけれどどうだったかな。今回は変数表も用意したのでそれも参考にしてもらいたい。

さてそれでは役判定のアルゴリズムについて詳しく説明していこう。このプログラムでは490行から730行までのサブルーチンが役判定をしている。これをコールする前に配列変数CDにカードの内容をしまっておくと変数PXが出力される仕組みだ。変数PXは役を数値化した変数で0から9までの値をとる。0がノーペア、9がロイヤルストレートフラッシュを表わしている。間の値は役の強さの順に対応している。また配列変数CD、STなどにはカードの内容をしまっただけだが、それには16進数を利用することにした。カードを表現している数値を16進数とみなしたとき、1の位がカードの数字を、10の位がカードのマークを表わしている。数字の値は最高でキングの13なのだから本当は13進数みたいなものでもいいのだが、16進数

表現にしたのはデバッグにHEX\$関数などが使えて便利だったからだ。

さて今回の判定ルーチンでは、基本的には図1の包括関係を利用して、弱い役から判定している。ただしワンペア、ツーペア、スリーカード、フルハウス、フォーカードと一緒に判定できるので一概に弱い順からというわけでもない。以降これらの役を便宜上「ペア系の役」と呼ぶことにしよう。

役判定ルーチンの最初はまず、490行で判定したいカードのマークの情報を取り除いたものを、配列変数WKに代入している。これはペア系の役を判定するのに便利だからだ。さらにWKをソートし、となり合わせの数が同じであるかどうかを調べ、その情報を配列変数FFに代入している。またとなり合わせの数が同じであった回数を変数PFに保存している。

さてPFが1の場合を考えよう。となり合わせの数が1カ所だけ同じということ、同じ数字の数がひと組だけあるということだ。したがってこの場合はワンペアになる。プログラムでは550行がその判定だ。次にPFが3の場合はどうだろうか。この場合、フルハウスとフォーカードが考えられる。ただしフォーカードの場合はFF(1)とFF(2)が必ず1でなくてはならない。それ以外はフルハウスだ。なぜかは自分で考えてみよう。プログラムではこの判定を560行で行っている。

PFが2の場合はツーペアとスリーカードが考えられる。判定の方法はフルハウスとフォーカードの場合とほぼ同じだ。

さてPFが0の場合はペア系の役はできていないことになる。したがってそれ以外の役の判定が必要になるわけだ。

PFが0の場合、処理は610行に移る。これからストレートの判定をするわけだが、その前に例外の為の準備が必要だ。つまりエース

とキングを用いるストレートのための準備だ。ここでは5枚のカードの中にエースとキングがあった場合、一時的にエースを9に変換している。ただしこの作業を行なった印として、変数WFを1にしておく。これがあとでロイヤルストレートフラッシュの判定に役立つことになる。

実際のストレートの判定は620行から640行までだ。ストレートができてるとき変数SFが1になる。

650行から680行まではフラッシュを判定している。フラッシュができてるとき変数FFが1になる。

さてここまで判定が進めばあと少しだ。690行から730行では今までの判定結果を保存している変数WF、SF、FFを利用し、ストレート、フラッシュ、ストレートフラッシュ、ロイヤルストレートフラッシュそしてノーペアを判定するわけだ。

## ゆくゆくは思考ルーチンも

さて今回のプログラムはどうだったかな。サンプルプログラムはもっとゲームらしくしたかったんだけど、誌面の関係で本当に役判定しかできないプログラムになってしまった。

ただしこのプログラムはあくまでサンプルプログラムだということを知ってほしい。興味のある人はゲーセンにおいてあるような

## 変数表

PF	ペア系(1ペア、2ペアなど)の役を調べるための変数
FF	フラッシュかどうかを表わすフラグ
SF	ストレートかどうかを表わすフラグ
PX	役が何かを表わす
ST(n)	カードの山
CD(n)	プレイヤーの手札
CH(n)	カード変更用のフラグ
WK(n), FF(n)	役判定ルーチンが内部で使用している変数
M1\$(n), M2\$(n)	画面表示用の配列

ポーカーゲームに改造してみるのもいいだろう。また今回はなるべくわかりやすいアルゴリズムを心がけて作ったので、あまり高速化にこだわらなかつた。\*俺ならもっと効率のいい判定ルーチンが組めるぜ\*という人はぜひ挑戦してみよう。きっといい勉強になるはずだ。また大きな課題としてジョーカーを取り入れたポーカーの役判定プログラムも興味がわくところだ。ジョーカーがはいると途端に処理が増えてしまうのだが、がんばればなんとかなるはずだ。

そのほかにも思考ルーチンの追加やグラフィック強化など、改造しようと思えばいくらでも夢は広がるはずだ。turbo RやMSXベシッ君を使えばプログラムすべてをBASICで組んでも相当のことができるんだし、ぜひいろいろ試してもらいたい。

いずれトランプゲームなどの思考ルーチンについてもこのコーナーでくわしく取り上げるつもりだけど、みんながそれぞれ自分の発想でプログラムを作ってくれることを期待している。

## 悩んだら聞け!

というわけで今月はポーカーを取り上げてみたんだけど、どうだったかな。次号以降はコンピュータ側の思考ルーチンみたいなものにも取り組んでみようと思っているので、期待していてくれ。質問や意見は右の住所までね。

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
BASICの神様係

# ショートプログラム・ハウス

今月の目玉は先月号に掲載されたビーチバレーゲームの続編。いつもは続編モノに対しては厳しく審査してきたんだけど、この作品については残念ながら(?)文句のつけようもない。ぜひとも遊んでみてほしいぞ。

第2席入選作品 賞金5万円

## BEACH VOLLEY

福井県/KENJI MSX2+以降 ※要MSXベリッ君ぶらす  
リストは109ページに掲載

先月掲載の「BEACH BALL MEN」の続編。今回は浜辺を荒らす悪党を相手にビーチバレーをする、という内容だ。なお、このプログラムを実行するためにはMSXベリッ君ぶらすとディスクドライブ

が必要。リストは2本に分かれていて、リスト1を実行するとディスクにファイルが作られ、リスト2を実行するとゲームが始まる。操作にはジョイスティックを使う。使える技がとて多いため、



操作法は下の表にまとめておいたので参照してほしい。敵は3チーム。それぞれが「必殺ボール」を武器にプレーヤーに挑んでくるぞ。

### 編集部からのアドバイス

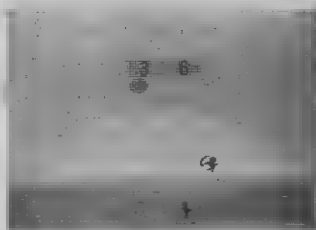
こりやまたケッコー

前号に掲載した作品の続編だが、出来は前作をはるかに上回っている。使える技が多く、敵のズルい攻撃もゲーム性を高めている。これでグラフィックをキレイにして、敵の種類をもうちょっと増やせばソフトコンでも通用するかも。

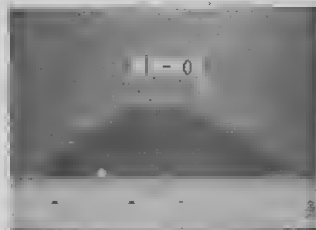
(評/林口ロオ)



★ここでリターンキーを押すと始まる。



★こいつらの武器はなんと「分身ボール」。



★謎の必殺ボールがプレーヤーを襲う！

## キャラクターの操作方法

動作		操作
レシーブ	高く上げる	上を押しながらトリガーA
	低く上げる	下を押しながらトリガーA
	前に出す	右を押しながらトリガーA
トス	真上に上げる	左を押しながらトリガーA
	真上に上げる	トリガーA
	前に出す	右を押しながらトリガーA
ジャンプトス	真上に上げる	トリガーA+B
	前に出す	右を押しながらトリガーA+B
アタック	強打	トリガーA
	フェイント	上を押しながらトリガーA
ドライブをかける		打ったあと右か左を押す

### 行番号表

10~50	初期設定
90~150	画面表示
160	スコアの初期化
170	スコア表示
180~220	サーブを打つまでの初期設定
230~270	操作するキャラクターの区別
280~420	キャラクターを動かす処理
430~520	ボールを動かす処理
530~570	打ちかたの設定
580~720	アタックの処理
730~750	必殺ボールの処理
760~880	レシーブの処理
870~950	トスの処理
960~980	ジャンプ時のパターン設定
990~1020	ネットの処理
1030~1110	ボールが落ちたときの処理
1120~1130	コンピューターの位置設定
1140~1150	効果音のサブルーチン
1200~1230	15点取ったあとの処理
1300	ゲームオーバーの処理
1310~1330	ステージクリア時の処理
1340~1370	タイトル画面。プレーヤー選択
1380~1450	画面の処理
1460~1550	コンピューターの思考ルーチン
1560~1570	エンディングかどうかの判定
1580~1710	エンディングの処理

### 変数表

X(n), Y(n)	キャラクターの座標
Z(n)	ジャンプ中の正弦角度
Q(n)	動くキャラクターの番号
T(n)	得点
P(n)	ボールに触った回数
CH(n)	キャラクターのパターン
SE(n)	取ったセット数
F(n)	必殺ボールの種類
C(n)	余弦のデータ
ME(n)	ステーション数
X, Y	ボールの座標
Z	ボールの余弦角度
SX	ボールのX方向の速さ
AB	スティック入力用
CD	トリガーA入力用
EF	トリガーB入力用
CO	対戦相手
XX	キャラクターの動きの速さ
WH	最後にボールに触れたチームの判別
SF	ボールの種類
SA	サーブ権



# FIRE

鹿児島県/内田修 MSX2 VRAM64K以上  
リストは112ページに掲載

ひさびさに送られてきた、シンプルなレースゲーム。バイクにまたがり、5つのコースでタイムトライアルをすることが目的だ。

タイトル画面で、カーソルキーまたはジョイスティックの上下でコースを選び、スペースキーを押すとゲームが始まる。

操作にはジョイスティックを用いる。ジョイスティックの左右でハンドルを切り、トリガーAがア

クセル、トリガーBはブレーキだ。急なコーナーでは断続的にブレーキを踏むテクニックが必要で、ブレーキングの腕がそのままタイムに反映されるのだ。

## 編集部からの アドバイス

もうひとヒネリ

俺はレースが好きだ。だから、ある程度の出来ならハマってしまうのだ。疑似3Dでこれだけのプログラムを組めたらいいなもの。でもまだまだヒネリが足りないな。

(評/吉田哲馬)

### 行番号表

10~60	初期設定
70~160	画面の作成
170~230	タイトル画面の表示
240~370	メインルーチン
380~540	各種データ

### 変数表

X, Y	バイクの座標
N	スプライトの番号
M	VDP切り替え用
W, Z, Y	色の処理用
L(n), R(n)	コースアウトの判定
ST	アクセル
L	周回数
S	スティック入力用

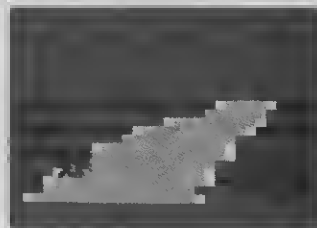


コース1



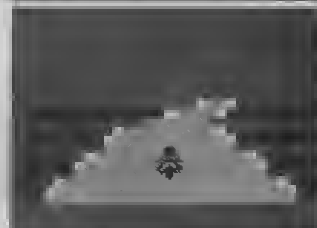
◆まずは小手調べ。難易度は高くないぞ。

コース2



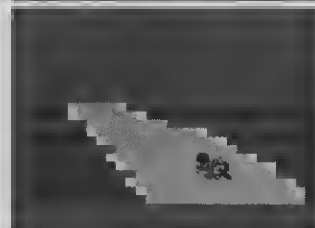
◆完全な右回りのコース。ここも簡単？

コース3



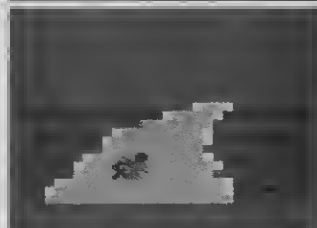
◆大きなカーブで流されないように注意。

コース4



◆急なカーブがあるが、難易度は低い。

コース5



◆難所続きのキツイコース。ガンバレ！



最高賞金  
10万円!

## ショートプログラム 投稿大募集中!

秋も深まり、散りゆく落ち葉。木々の緑が少なくなるとともに、投稿数も少なく……、おいおい！というわけで、最近投稿数がやや少なめ。つまり考えようによっては採用確率も高い、ということにもなるわけだ。最高賞金なんと10万円！ いまどきこんないい仕事ないぞ。さあ、挑戦してみよう！それでは応募要項を説明しよう。応募作品は必ずディスクまたはテープにセーブした上で、住所、氏名、年齢、電話番号を書いた紙と、

プログラムの操作方法や変数表、行番号表などプログラムに関する資料を添えて編集部まで送ってほしい。なお、盗作や他誌との二重投稿は絶対に絶対にゼーッタイにしちゃダメだぞ。

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
ショートプログラム係

# SHORT PROGRAM

## HOUSE

リストページ



# BEACH VOLLEY

操作方法は107ページに掲載

リスト①

```

10
20 SCREEN 5,2:_KANJI:COLOR 15,7,7:CLS
30 _TURBO ON
40 CLS:LINE(0,200)-(256,211),6,BF:LINE(0,165)-(256,200),5,BF:ZA=1:FORT=0T08:LINE(0,164+ZA)-(255,164+ZA),4:LINE(0,199+ZA)-(255,199+ZA),10:ZA=ZA*1.5:NEXTT
50 B=163:ZC=164:FORTA=0T01.5STEP.02:A=CO S(ZA)*80:R=RND(1)*A/3:A=A+R:LINE(128-A,B)-(128+A,B),13:B=B-1:LINE(128-A,ZC)-(128+A,ZC),4:ZC=ZC+.2:NEXTZA:LINE(128,200)-(128,160),15
60 FORT=&H7800T0&H7800+512:READ A$:A=VAL("&H"+A$):VPOKE T,A:NEXTT
70 FORT=&H7600-512T0&H7600-512+63:READ A$:A=VAL("&H"+A$):VPOKE T,A:NEXTT
80 _TURBO OFF
90 COPY(0,0)-(255,211)TO"BEACH.GRP"
100 BSAVE"BEACH.SPR",&H7400,&H7A00,S:END
110 DATA 3,7,7,7,7,3,7,F,F,F,F,F,1F,39,30,18,80,C0,40,E0,C0,80,C0,C0,D0,F0,80,0,80,C0,D0,60,3,7,7,7,7,3,7,F,17,1F,F,7,7,3,2,3,80,C0,40,E0,C0,80,C0,C0,C0,80,80,0,0
120 DATA 0,0,80,0,3,7,7,7,7,3,7,F,F,F,F,1F,30,30,38,0,80,C0,40,E0,C0,80,C0,C0,F0,FC,1C,C0,E0,60,70,6,C,B,15,17,17,B,F,7,7,7,3,7,C,C,1C,C0,60,A0,50,D0,D0,A0,E0,C0
130 DATAC0,C0,80,C0,60,60,70,3,7,7,47,67,63,2F,3F,37,7,7,7,F,13,6,4,80,40,E0,C0,C0,80,C0,C0,D0,F0,80,80,0,0,0,0,0,3,6,7,6,5,3,7,7,7,3,7,A,4,4,8,90,B0,60,C0
140 DATA C0,80,40,C0,80,80,80,80,0,0,0,0,0,0,0,1F,1D,1F,1F,F,F,3F,1F,F,F,7,4,2,2,60,18,4,2,82,1,E1,F9,89,86,0,0,80,C0,20,0,1,3,2,7,3,1,3,3,B,F,1,0,1,3,B,6,C0
150 DATAE0,E0,E0,E0,C0,E0,F0,F0,F0,F0,F0,F8,9C,C,18,1,3,2,7,3,1,3,3,1,1,1,0,0,0,0,1,C0,E0,E0,E0,E0,C0,E0,F0,E8,F8,F0,E0,E0,C0,40,C0,0,1,3,2,7,3,1,3,3,F,3F,38,3
160 DATA7,6,E,0,C0,E0,E0,E0,E0,C0,E0,F0,F0,F0,F8,C,C,1C,3,6,5,A,B,5,7,3,3,3,1,3,6,6,E,60,3,C,D0,A8,E8,E8,D0,F0,E0,E0,E0,C0,E0,30,30,38,1,2,7,3,3,1,3,3,B
170 DATAF,1,1,0,0,0,0,C0,E0,E0,E2,E6,C6,F4,FC,EC,E0,E0,E0,F0,C8,60,20,10,9,D,6,3,3,1,2,3,1,1,1,0,0,0,0,C0,60,E0,60,A0,C0,E0,E0,E0,E0,C0,E0,50,20,2,6,18,20,40

```

```

,41
180 DATA 80,87,9F,91,61,0,0,1,3,4,0,0,70,
F8,B8,F8,F8,F0,F0,FC,F8,F0,F0,E0,20,40,4
0,38,7C,F6,FE,FE,7C,38,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
190 DATA 0,0,0,30,5C,F,7,7,7,7,F,1A,36,2
5,27,3,0,0,0,18,74,E0,C0,C0,C0,C0,E0,B0,
D8,48,C8,80,0
200 DATA 1,1,B,B,B,B,A,B,B,B,B,4,4,B,B,B
,1,1,A,A,A,A,A,A,A,4,4,A,A,A
210 DATA 1,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,8,8,C,C,C
220 DATA 1,C,C,C,C,C,C,C,C,C,C,8,8,C,C,C

```

リスト②

```

10 '
20 SCREEN 5,2:_KANJI:COLOR 15,7,7:CLS:DE
FINTA-Y:COLOR=(10,5,5,0):COLOR=(11,6,6,0
):COLOR=(6,6,6,1):COLOR=(12,3,2,1):COLOR
=(4,3,4,7):COLOR=(13,5,6,7)
30 COPY"BEACH.GRP"TO(0,0),2
40 BLOAD"BEACH.SPR",S
50 _TURBO ON
60 DIM X(3),Y(3),Z(3),Q(1),T(1),P(1),CH
(3),SE(1),F(1).C(32)
70 FORT=0T032:C(T)=COS(T/10+3.14)*100:NE
XTT
80 GOTO 1340
90 COLOR=(4,3,4,7):COLOR=(13,5,6,7):COL
OR=(7,2,6,7):IF ME=3THENCOLOR=(4,6,1,4)
:COLOR=(7,6,1,2):COLOR=(13,5,1,2)
100 IF ME=4THENCOLOR=(7,0,0,0):COLOR=(4,
1,1,3):COLOR=(13,1,1,1)
110 IFME)ANDME(<)4THENCOPY(0,0)-(255,211
),2TO(0,0),1:SETPAGE1,1:FORT=0T0256STEP8
:SETSCROLLT,0,,1:NEXTT
120 GOSUB140:IFME=4THEN130ELSE160
130 FORT=128TOSTEP-1:GOSUB1190:FORO=-1T
01STEP2:SETSCROLL T+O,0:NEXTO,T:GOTO160
140 COPY(0,0)-(255,211),2TO(0,0),0:SETPA
GE0,0:COLOR 15,7,7:SETSCROLL0:RETURN
150 COLOR 15,7,7:COPY(0,0)-(256,211),2TO
(0,0),0:SETPAGE0,0:RETURN
160 T(1)=0:T(0)=0
170 COLOR ,7:LOCATE13,3:PRINT"
":COLOR1,11:LOCATE13,3:PRINTT(0);"-":T(1)
;:COLOR5:GOSUB1170
180 '4-7'
190 X(0)=96:X(1)=32:X(2)=146:X(3)=210:SF
=1
200 X(SA*2+1)=SA*240:X=-16*SA+12+X(SA*2+
1):P(SA)=2:P(1-SA)=0:Y=170:Z=4.4-RND(1)*
.1:SX=0:K=2:Q(0)=1:Q(1)=3:W=0:A=0:FORT=0
T03:Z(T)=0:CH(T)=0:Y(T)=0:IFT=2THENA=1
210 PUTSPRITET,(X(T),184+Y(T)),,CH(T)+A*
7:NEXTT:PUTSPRITE10,(X,Y+16),15,14
220 IF STICK(SA+1)=1ORCO=1ANDSA=1THENGOS
UB1150:GOTO230ELSE220
230 '574
240 FORT=0T01
250 IF STRIG(0)THENEND
260 GOSUB280:Q(T)=T*4+1-Q(T):IFP(T)=0THE
NGOSUB280ELSEQQ=Q(T):GOSUB390:Q(T)=T*4+1
-Q(T)

```

```

270 NEXT T:W=1-W:GOSUB430:GOTO 240
280 IFT=1ANDCO=1THENGDSUB1460:GDT0300
290 AB=STICK(T+1):CD=STRIG(T+1):EF=STRIG
(T+3)
300 XX=0:QQ=Q(T):IFZ(QQ)=0THENCH(QQ)=W
310 IFAB=)2ANDAB(<=4THENXX=3
320 IFAB=)6ANDAB(<=8THENXX=-3
330 X(QQ)=X(QQ)+XX:IF X(QQ)>107ANDT=0DRX
(QQ)<134ANDT=1THENX(QQ)=X(QQ)-XX
340 IFEF=-1ANDZ(QQ)=0THENZ(QQ)=3.14:GOSU
B960
350 IFEF=-1ANDCD=-1ANDP(T)<2ANDCH(QQ)=4T
HENIFT=0DRCD=0THENGOSUB870
360 A=-2*T+1:IF-A*X(T*2))-A*X(T*2+1)THEN
E=T*2ELSEE=T*2+1
370 IFZ(QQ)=3.14ANDA*X)A*124ANDQ(T)=ETHE
NZ(E)=0:CH(E)=0
380 IFCD=-1THENGOSUB530
390 IF Z(QQ)>3THENW=0:Y(QQ)=SIN(Z(QQ))*6
4:Z(QQ)=Z(QQ)+.14:IFZ(QQ)>6.28THENZ(QQ)=
0:CH(QQ)=0:Y(QQ)=0
400 IF CH(QQ)=15-T*7THENX(QQ)=X(QQ)+4*T-
2
410 PUTSPRITEQQ,(X(QQ),184+Y(QQ)),,CH(QQ)
)+T*7
420 RETURN
430 A=WH*-2+1:IF SF=-2AND124*A(X*A THENZ
=Z+.0628
440 IF SF=-4ANDE1)X THENSX=SX+2
450 X=X+SX:Y=Y+C(Z*10-31.4)*.09:Z=Z+.031
4:IFZ>6.28THENZ=6.28
460 GDSUB990
470 IFY)=192THEN 1030
480 YU=0:IFX(00HX)248THENYU=212-Y
490 IF SF=-3AND114*A(X*A THENYU=212-Y
500 PUTSPRITE10,(X,Y+YU),15,14
510 IF SF=-5 THENQ=Q+1:PUTSPRITE11,(X+Q*
E1,Y),15,14:PUTSPRITE12,(X+Q*E2,Y),15,14
ELSEPUTSPRITE11,(0,216)
520 RETURN
530 IFP(T)=)3THENRETURN
540 IFZ(QQ)>3ANDSF(<=0THEN580
550 IFP(T)=1THEN870
560 IFP(T)<=0DRZ(QQ)=0THEN760
570 IFP(T)=2THEN580
580 '7777
590 IFCH(Q(T))=6THENRETURN
600 IF X(QQ)+T*-8(XANDX(QQ)+T*-8+16)XAND
Y(QQ)-10(Y-184ANDY(QQ)+10)Y-184THENWH=T:
GOSUB1160ELSERETURN
610 A=T*-2+1:W=0:C=(Y-184)-Y(QQ)+8:Z=(C/
16+1)*4.17:SX=C*A+RND(1)*4*A:P(T)=P(T)+1
:P(1-T)=0
620 IFABS(SX)<=0THENSX=A
630 B=0:IF X(1)>64THENB=-3
640 IF CO=1ANDT=1ANDSF(<=0THENC=X(QQ)-128
:SX=-C/9-4+B:Z=6-C*.022
650 IFSF=1THENSX=9*A+RND(1)*2*A:Z=4.5+RN
D(1)*.2
660 R=RND(1)*5:IFCH(QQ)=5THENIFR<4THENSX
=(3+R)*A:Z=5.2ELSESX=-A*2:Z=5.2ELSECH(QQ)
)=6
670 IFZ>6.28THENZ=6.28

```

```

680 R=RND(1)*2:IF CD=1ANDT=1ANDX(QQ)-X(0
)<50ANDY(0)-Y(QQ)<23ANDY(QQ)<Y(0)ANDR=1T
HENAB=1
690 SF=0:GOSUB720
700 IF AB=1DHAB=2DRAB=8THENSX=2*A+RND(1)
*A:Z=4.5-RND(1)*.2
710 Q(T)=T*4+1-QQ:QQ=Q(T):RETURN
720 IF ABS(XX)>0THENSF=F(T):Q=0 ELSE RET
URN
730 IFSF=-5THENB=RND(1)*3:IFB=0THENE1=2:
E2=1ELSEIFB=1THENE1=1:E2=-1:IFB=2THENE1=
-1:E2=-2
740 IFF(T)=-4THENE1=RND(1)*60+20:Z=Z-.2
750 RETURN
760 'レシ-7'
770 IF X(QQ)+T*-8(XANDX(QQ)+T*-8+16)XAND
Y(QQ)-10(Y-184ANDY(QQ)+10)Y-184THENWH=T:
GOSUB1140ELSERETURN
780 Z=4.1:IF AB=1DRAB=2ORAB=8THENZ=3.9
790 IF AB=4ANDAB(<=60RCD=1ANDT=1ANDSF=<0
THENZ=4.3
800 CH(QQ)=2:IFABS(SX)>9THENCH(QQ)=15-T
*7:Z(QQ)=3.14
810 IF CD=1ANDT=1THENIFSF=1THENXX=-1:Z=3
.8+RND(1)*.2ELSEIFP(1)=0THENIFX)220THENX
X=-3:Z=4.3ELSEXX=3ELSEXX=-3
820 IF CO=1ANDT=1ANDP(1)=2ANDSF(<)1THENXX
=-1:Z=4.15
830 D=RND(1)*2-1:A=T*-2+1:W=0:SX=3*A+D*A
+XX*.6:Q(T)=T*4+1-QQ:QQ=Q(T):P(T)=P(T)+1
:P(1-T)=0
840 SF=0:IF SF=1THENSF=-1:SX=4*A
850 GOSUB720
860 RETURN
870 '11
880 IF X(QQ)-8(XANDX(QQ)+24)XANDY(QQ)-10
(Y-184ANDY(QQ)+10)Y-184THENWH=T:GDSUB115
0 ELSERETURN
890 IFZ(QQ)>3.14THENZ(QQ)=9.42-Z(QQ)
900 IF CO=1ANDT=1THENIFX)160ANDABS(X(3)-
X(2))<60THENXX=-3ELSEXX=0
910 CH(QQ)=3:W=0:Z=4.1:SX=XX/3:Q(T)=T*4+
1-QQ:QQ=Q(T):P(T)=P(T)+1:P(1-T)=0
920 SF=0:GOSUB720
930 IF T=0ANDSX<0THENSX=0
940 IF T=1ANDSX<0THENSX=0
950 RETURN
960 CH(QQ)=4:IFX(QQ)<144ANDT=1ANDX<124TH
ENCH(QQ)=5
970 IFX(QQ)>97ANDT=0ANDX<124THENCH(QQ)=5
980 RETURN
990 DD=ABS(SX/2)+3
1000 IFSX<0ANDX<124-DDANDX<124+DDANDY)16
0THENSX=0:X=120
1010 IFSX<0ANDX<124-DDANDX<124+DDANDY)16
0THENSX=0:X=128
1020 RETURN
1030 E=2:IFX)124ANDX=<252THENE=0:B=0:GOS
UB1120
1040 IFX<=124ANDX>=-4THENE=1:B=1
1045 IF X<-40RX)252THENE=1-WH:B=1-WH
1050 IFSA=ETHEHT(E)=T(E)+1:IFT(E)=15THEN
B=5+E:SE(E)=SE(E)+1:COLD2+6*E:LDCATE9+7

```



```

*E+SE(B)*2,1:PRINT"★"
1060 PUTSPRITE10,(X,192),15,14
1070 IFT(0)=14ANDT(1)=14THENLOCATE14,5:COLOR10:GOSUB1170:PRINT"DEUCE!":T(0)=13:T(1)=13:FORU=1T08:FORT=0T0999:NEXTT,U
1080 SA=B:COLOR1,11:LOCATE13,3:PRINTT(0):"-":T(1):COLOR,7:LDCATE14,5:PRINT"
"
1090 IFB(5THENA=B*6:LOCATE13+A,4:COLOR 9:PRINT"●":LOCATE19-A,4:PRINT"
"
1100 GDSUB1170:IFB(5)=5THEN1200
1110 GOTO 180
1120 IF X<230ANDX>160 THENAI=X
1130 RETURN
1140 SOUND0,200:SOUND1,200:SOUND2,200:SOUND13,0:SDUND7,&B00100110:SOUND6,50:SOUND12,10:SDUND8,255:SOUND9,255:RETURN
1150 SOUND0,100:SOUND1,100:SOUND9,100:SDUND13,0:SOUND7,&B00100111:SOUND6,0:SOUND12,10:SDUND8,255:SDUND9,255:RETURN
1160 SOUND0,10:SOUND1,50:SOUND2,40:SOUND13,0:SOUND7,&B00100110:SOUND6,245+SX:SOUND12,20:SDUND8,255:SDUND9,255:RETURN
1170 SDUND0,90:SOUND1,0:SDUND2,10:SOUND13,0:SOUND7,&B00111110:SOUND12,30:SOUND8,15:FORT=0T0999:NEXTT:SOUND8,255:FDRU=0T01:FORT=0T0999:NEXTT,U:RETURN
1180 FORT=255T016STEP-2:SOUND0,T:SOUND13,0:SOUND1,1:SOUND2,T:SOUND7,&B00111100:SOUND11,0:SOUND12,1:SOUND8,255:SOUND9,255:NEXT T:RETURN
1190 SDUND0,255:SOUND1,255:SOUND2,10:SOUND13,0:SOUND7,&B00111110:SOUND12,1:SOUND8,255:RETURN
1200 GDSUB1180
1210 PO=0:IFSE(0)=2THENC=64:GOSUB1290ELSEIFSE(1)=2THENC=192:GOSUB1290
1220 K=B-5:FDRT=K*2TDK*2+1:CH(T)=3+K*7:Y(T)=0:NEXTT
1230 FORT=1T09+PO*4:FORZ=3.14T06.28STEP.05:Y=SIN(Z)*64:FDRQ=K*2TDK*2+1
1240 PUTSPRITE Q,(X(Q),Y+184),,CH(Q)
1250 NEXTQ,Z,T
1260 FDRT=0T03:Y(T)=0:Z(T)=0:NEXTT:SA=K
1270 IF PO=1THENGOSUB1300:GOTO 1340
1280 GOTO 160
1290 FDR Z=0T03.14STEP.0785:X=CDS(Z)*100:Y=SIN(Z)*100:LINE(C,199)-(C-X,199-Y),11:NEXTZ:SE(0)=0:SE(1)=0:PO=1:RETURN
1300 IF CO=1ANDC=192THENPUTSPRITE0,(0,216):COLOR 15,1,1:CLS:LOCATE8,5:PRINT"GAME OVER":FORO=0T07:FORT=0T0999:NEXTT,0:COLOR 15,7,7:CLS:RETURN
1310 AB=0:IF CO=1ANDC=64THENME=ME+1:IFME=2THENAB=75ELSEIFME=3THENAB=61ELSEIFME=4THENAB=37ELSEIFME=5THENPSET(0,0),15:RETURN1560
1320 IF AB<>0THENHETUHN1390
1330 RETURN
1340 GOSUB140:COLOR 1,11:LDCATE7,2:PRINT"Let's Beach Volley":COLOR 1,13:LDCATE10,3:PRINT"ー大魔術師ー":COLOR 5,14
1345 LDCATE9,5:PRINT"★タン-1PLAY":LDC

```

```

ATE9,6:PRINT"★タン-2PLAYS":SA=0:COLOR1,14:F(0)=-2:F(1)=-2:ME=0
1350 R=RND(1):IFSTHIG(1)THENC0=1:GOTO1380
1360 IFSTRIG(3)THENC0=0:COLOR ,7:COLOR=(12,3,2,1):CDLOR=(8,7,1,1):GDT090
1370 GOTO 1350
1380 LOCATE9,8:INPUT"PASSWORD":A$:AB=ASC(A$)
1390 AI=210:F(1)=0
1400 IFAB=37THENF(1)=-3:COLDR=(12,1,6,1):COLOR=(8,7,1,1):ME=4:A$="大魔術師"
1410 IFAB=61THENF(1)=-4:COLDR=(12,7,1,1):COLOR=(8,3,7,3):ME=3:A$="赤い霧"
1420 IFAB=75THENF(1)=-5:CDLOR=(12,0,0,0):COLDR=(8,0,0,0):ME=2:A$="海辺の影"
1430 IFF(1)=0THENF(1)=-2:COLOR=(12,7,7,2):COLOR=(8,7,1,1):ME=1:A$="浜あらし":AB=0
1440 PUTSPRITE0,(0,216):COLOR 15,0,0:CLS:LOCATE14,3:PRINTME:LOCATE12,5:PRINTA$:LOCATE10,8
1450 PRINT"PASSWORD ";CHR$(AB):FORD=0T06:FORT=0T0999:NEXTT,0:GOTO 90
1460 AB=0:CD=0:EF=0:XG=X+4:QQ=Q(1):IFSX=>4ANDZ(QQ)=0ANDSF=(-1ANDY(165+Y(QQ)ANDP(1)=0THENXG=X+SX*6
1465 IF Y(QQ)+184-Y(20ANDX)120THENC=-1
1470 IFX(120THENIFXG)X(QQ)THENAB=3ELSEAB=7
1480 IF AB=3ANDQ(1)=2ANDX(2)>X(3)-30ANDP(1)=0ANDZ(2)=0ANDZ(3)=0THENAB=0
1490 IFX(240)THENAB=0
1500 R=RND(1)*6-2:IFX(128ANDZ(5-QQ)=0THENIFZ(0)>3.7ANDZ(0)<4ANDX(0)>100ORZ(1)>3.9ANDZ(1)<4.2ANDX(1)>100THENIFR<2THENE=-1
1510 IFX(124ANDQQ=3THENIFX(3)>AITHENX(3)=X(3)-3ELSEX(3)=X(3)+3
1520 IFX(124ANDQQ=2)THENAB=7
1530 DD=50-(X(QQ)-128)/2:IFY>DDANDX(122ANDZ)4.72ANDZ(6.28ANDX(160ANDX(QQ)<170ANDY(135ANDZ(5-QQ)=0ANDSX(7ANDP(1)<2)THENE=-1
1540 IFR=0THENIFSF=1ANDZ(4.6ANDZ(4.64THENBF=-1
1550 RETURN
1560 _TURBO OFF
1570 A=POINT(0,0):IFA<>15THENEND
1580 COLOR 15,1,1:PUTSPRITE0,(0,216):FORT=0T0128:LINE(T,T)-(256-T,256-T),1,B:NEXTT:CLS
1590 _MUSIC:_BGM(1):RESTORE1650
1600 GOSUB1630:GOSUB1630:LOCATE7,2:PRINT"浜あらしの組織は":GOSUB1630:LOCATE4,3:PRINT"大魔術師の敗北によって":GOSUB1630:LDCATE7,4:PRINT"全軍、解散された。":GOSUB1630
1610 LOCATE3,5:PRINT"しかし、夏が終らぬかぎり":GOSUB1630:LOCATE4,6:PRINT"BEACH MANには":GOSUB1630:LOCATE7,7:PRINT"休息の日々はない。":GOSUB1630:LDCATE8,10:PRINT"THE END"

```

```

1620 IFSTRIG(1)THENCOLOR 15,7,7:CLS:CLEA
R:RUN ELSEGOSUB1630:GOTO 1620
1630 READA$,B$:IF A$="END"THENRESTORE1660
:GOTO 1630ELSEPLAY#2,A$,"@24V10"+A$,B$
1640 FORO=0TO0:FOR T=0TO500:NEXTT,0:RETUR
N
1650 DATA T73V15L8@48,T73V9L16@1
1660 DATA 04C2R403B04C,CCCCCCCCAAAAA
1670 DATA B2R4R8D,CCCCCCCCGGGGGGGG
1680 DATA C2,AAAAAAAAAAAAAAAAA
1690 DATA D4EDC03BAB,FFFFFFFFFGGGGGGGG
1700 DATA 04C2,CCCCCCCCCCCCCCCCC
1710 DATA END,

```



## FIRE

操作方法は108ページに掲載

```

10 '-----
- fire o.u 1991 9/24 -

```

```

20 SCREEN 1,3:KEY OFF:COLOR 1S,4,4
30 DEFINT B-Z:FORJ=0TO5:8$="":FORI=0TO31
:READ A$:8$=8$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:S
PRITE$(J)=8$:NEXT:SOUND7,190:SOUND13,8
40 FORJ=768TO896STEP64:FORK=0TO1:FORI=0
TO7:READ Q$:VPOKEJ+I+K*8,VAL("&H"+Q$):NE
XT:NEXT:NEXT
50 FORI=960TO967:READ Q$:VPOKEI,VAL("&H"
+Q$):NEXT:VPOKE 8208,14
60 W=40:Z=47:V=207:M=2:X=116:Y=120
70 '----- screen
80 FOR K=2 TO 11:IF K=8 THEN NEXT
90 IF K=7 THEN RESTORE470:F=1
100 VDP(2)=K:POKE &HF923,K*4:CLS
110 FORJ=10TO21STEP3:FORI=0TO2:LOCATE 0,
J+1:PRINT STRING$(29,96+I*8):NEXT:NEXT
120 FORJ=10TO21STEP3:FORI=0TO2:READL,P
130 IF F=1 THEN L=27-L-P
140 IF J=19 AND I=0 THEN L(K-2)=L*8:R(K-
2)=(P+L+1)*8
150 LOCATE L,J+1:PRINT CHR$(97+I*8)+STR1
NG$(P,120)+CHR$(97+I*8):NEXT:NEXT:NEXT
160 FOR I=0 TO 4:READ C$(I):NEXT
170 '----- title
180 POKE&HF923,48:CLS:FORI=3TO12:READ T$
:LOCATE3,1:PRINTT$:NEXT:GOSUB 370
190 VDP(2)=12:FORI=0TO999:NEXT:X=116
200 LOCATE12,21:PRINTUSING"914####.#";A/
60
210 PUTSPRITE 0,(X,Y),1,N:PUTSPRITE 1,(X,
Y),8,N+1
220 S=STICK(0)ORSTICK(1):LOCATE10,13:PR1
NT "コ-ス "C+1:C=C-(S=1)*(C>0)+(S=5)*(C<4)
:IF STRIG(0)ORSTRIG(1) THEN ELSE 220
230 TIME=0
240 M=0:L=0:A=0:ST=0'----- main
250 VDP(2)=2:FORI=0TO2:PLAY"V1S04LBC":FO
RJ=0TO1000:NEXT J,I:PLAY"L40SC"
260 GOSUB 370:VDP(2)=M+2
270 S=STICK(1)ORSTICK(0):PUTSPRITE 0,(X,
Y),1,N:PUTSPRITE 1,(X,Y),8,N+1:N=-(S=3)*

```

```

4-(S=7)*2
280 IF L(M)>X OR R(M)<X THEN BEEP:X=116:
ST=0:FORI=0TOS000:NEXT
290 ST=ST-(STRIG(1)ORSTRIG(0))*7-1+STRIG
(3)*9:SOUND7,190:SOUND13,8:SOUND9,16:SOU
ND10,16:SOUND11,200-ST:GOSUB 370
300 IF ST>160 THEN ST=160
310 FOR I=ST+90 TO 160:IF ST>0 OR STRIG(
1) THEN NEXT ELSE 310
320 X=X+((S=7)*2-(S=3)*2+((M=2ORM=4)*4-(
M=7ORM=9)*4+(M=3)*8-(M=8)*8)*(STRIG(3)+1
))*2
330 GOSUB 370
340 M=VAL(MID$(C$(C),A+1,1)):A=A+.3:IF M
<>6 THEN 260
350 BEEP:M=0:A=0:L=L+1:IF L<2 THEN 260
360 A=TIME:FORI=0TO999:NEXT:GOTO 190
370 VPOKE 8204,W:VPOKE8205,Z:VPOKE 8206,
V:SWAP W,V:SWAP V,Z:RETURN
380 '----- data
390 DATA 3,7,7,7,3,...,23,4,9,18,17,F,3,3,
1,80,C0,C0,C0,80,...,88,40,20,A0,C0,C0,80,
80,
400 DATA 3,7,7,3,C,1F,1F,1C,8,10,20,20,1
0,8,...,80,C0,C0,80,60,F0,F0,70,20,10,18,3
8,30,20,,
410 DATA ...,70,F8,F8,F8,70,,1,2,2,82,1,1
,,,,,40,,,E0,10,58,F8,70,F8,SC,8C
420 DATA ...,3,F,7F,FE,FC,7C,C,1E,1E,F
,,,,,80,80,18,8,,,,
430 DATA ...,2,,,7,18,2A,1F,E,1F,38,30,
,,,E,1F,1F,1F,E,,,80,40,40,41,80,,
440 DATA ...,1,D,18,20,,,,,1,,,,,C0
,F0,FE,7F,3F,3E,30,78,F8,F0
450 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,,,,,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,,,,,5S,AA,SS,AA,SS,
AA,SS,AA
460 DATA 12,3,11,S,10,7,9,9,8,11,7,13,6,
1S,S,17,4,19,3,21,2,23,1,2S
470 DATA 17,2,14,4,11,6,9,9,8,11,7,13,6,
1S,S,17,4,19,3,21,2,23,1,2S
480 DATA 17,2,14,4,11,7,9,8,9,7,10,6,1
1,5,13,4,14,3,16,2,17,1,19
490 DATA 19,4,17,6,14,8,11,10,9,11,7,12,
6,13,4,14,3,14,2,1S,1,1S,0,16
500 DATA 18,3,16,S,14,6,11,9,9,11,7,12,6
,13,4,1S,3,16,2,16,1,17,0,18
510 DATA 0000001232013234440013334001233
400578890000006,00000000133340000133340000
01332332334000001231233222222233222222
3340006
520 DATA 0001233222222233400012333332220
00057889000S787788890006,0000000000012333
40001233322222220S7889000123340S7890000S
7887788990006
530 DATA 000S7889000S7889000123340S78890
12340123322222223322222332222100S788901
233223332233220000006
540 DATA aaaaa a aaaa aaa,a a a a
a,a a a a aaa,a a aaaa a,aaa
a a a aa,a a a a,a a a,a
a,a,a

```

「MSXマガジン12月号プログラムサービス」は、11月8日に全国のTAKERU設置店にて発売される。それでは今月も元気よく、収録プログラム紹介、いってみよう！

今月は「ラッキーのBASICの大逆襲」からいってみよう。今月号はFM音源を鳴らしてみることがテーマとのこと。で、収録プログラムはズバリ「音感テストゲーム」。その名のとおり、MSXから「ポローン」と流れてくる音の音階を当てる、というもので、人によってハズレてばかりで、人前でプレーするのが恥ずかしくなっちゃうようなゲームかもしれない。

続きましては、「人工知能うんちく話」。今月のテーマは「オブジェクト指向」。収録プログラムは、色

によって性格の異なる3種類の金魚を水槽に放ち、それぞれの行動パターンを観察するという、一種の環境ソフトだ。3種類の金魚たちには、じゃんけんの3すくみの論理のような好き嫌いの相関関係ができあがっている。単純な論理なんだけど、動きを眺めていると意外と飽きがこない。

「音楽のこころ」のコーナーではこころのコンテスト入選作品2本を収録。それから今月のショートプログラムは、先月号で掲載したビーチバレーのゲームの続編と、バイクを操るレーシングゲームの2本立てだ。そのほか「BASICの神様」掲載のサンプルリストや、「CGマシーン」コーナー掲載作品なども収録しているぞ。

## TAKERUで購入する場合

「MSXマガジン12月号プログラムサービス」は、TAKERUにて販売中だ。価格は2000円[税込]だ。また、「MSXディスク通信」のころからのバックナンバーも引き続き販売されている。価格は、'90年10月号から、'91年4月号までが3000円[税込]で、「プログラムサービス」に名称が変わった、5月号以降が2000円[税込]だ。

さて、ニューTAKERUマシンが登場して以来、TAKERU設置店の数もだいぶ増えているようだ。

Mマガ編集部にも、「地元にもTAKERUが来たぞ〜」なんて内容のおたよりが舞い込んでくるようになってきた。家の近くのお店にTAKERUが設置されたらさっそくいってみよう。

### 問い合わせ先

〒467

名古屋市中区栄4-2-1  
ブラザー工業株式会社  
TAKERU事務局  
☎ 052-824-2493

- 機種.....MSX2(VRAM128K)以降
- メディア.....3.5インチ2DD
- 価格.....2000円[税込]

## 直販を利用する場合

直販には3種類の方法があります。いずれの場合も送料はサービスで、価格については、プログラムサービスが2000円[税込]、ディスク通信が3000円[税込]となっております。

まず、郵便局にある「郵便振替用払込通知票」を利用する場合は、右の例のように必要事項を記入した上で、代金を郵便局へ振り込んでください。この場合、お申し込みから商品の到着まで2週間ほどかかります。

また、現金書留でアスキーまで直接申し込む場合や、郵便小為替

を簡易書留などでアスキーに申し込む場合は、必ず下に掲載したようなメモを同封してください。なお、商品が到着するまでに、前者の場合は1週間から10日、後者の場合は2週間程度かかるものと思われれます。

### あて先はこちら

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
株式会社アスキー 直販部  
Mマガプログラムサービス係  
☎ 03-3486-7114

### ●現金書留と郵便小為替で申し込む場合のメモの例

- MSXマガジンプログラムサービス
- 年○月号を希望します。
- 数量は1個。2000円を同封しました。
- 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
- 青山太郎 電話 03-3796-1903

●住所はアパート名、号室名まで。会社あての場合は部署名まで書いてください。

### ●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

表面		裏面	
<p>払込金受入票</p> <p>東京 4 161144 ¥2000</p> <p>株式会社アスキー</p> <p>「郵便番号107-24」</p> <p>東京都港区南青山6-11-1</p> <p>青山太郎</p>		<p>郵便振替払込金受領証</p> <p>東京 4 161144 ¥2000</p> <p>株式会社アスキー</p> <p>〒107-24</p> <p>東京都港区南青山6-11-1</p> <p>青山太郎 様</p>	

裏面	
<p>ここに、何ら記載しないください。</p> <p>この欄は、加入者あての通信にお使いください。</p> <p>MSXマガジンプログラムサービスの ○年○月号を希望します。 数量は1個です。よろしくお願ひします。</p>	





先生が大忙しで走り回れば、来年の話をしたくなる。ラッキー先生もこのところ大忙し。なぜって、次号の新年大特集は、BASICの大逆襲なんだもの。Mマガ縦断ウルトラプレゼントも楽しみだぜい!!

## 1月号は12月7日発売! 予価 550円

●おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部「〇〇〇」係

## STAFF

発行人	藤井 章生
編集人	小島 文隆
編集長	宮野 洋美
副編集長	金矢八十男
編集スタッフ	宮川 隆 本田 文貴 清水早百合 高橋 敦子 菅沢美佐子 福田知恵子 都竹 喜寛 林 英明 奥山 浩幸
制作スタッフ	荒井 清和 小山 俊介 浜崎千英子 井沢 利昭 佐々木幸子
校正	唐木 緑
フォトグラフ	水科 人士 八木澤芳彦 木村早知子 宮野 知英 稲垣 剛
編集協力	森岡 憲一 小林 仁 吉田 孝弘 吉田 哲馬 戸塚 義一 大庭 聖子 泉 和子 東谷 保幸 栗原 和子 三須 陸弘 鹿野 利智 逸藤 正志
制作協力	筒井 悦子 スタジオB4 GYNUS 古川 誠之 高島 宏之 吉田 大介 深坂 憲一 辻 秀和 白川 千尋 小島 伸行 野島 弘司 小幡 久美 白島かおり
広告営業	杉山 淳一
出版業務	別所 聖一 伊藤 泰子
アメリカ駐在	トム ランドルフ
イラスト	櫻 正吉 岩村 実樹 なかのたかし 水口 幸広 及川 達郎 石井 裕子 池上 明子 米田 裕 末弥 純 望月 明

## 情報電話のご案内

☎03-3796-1919

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いたします。

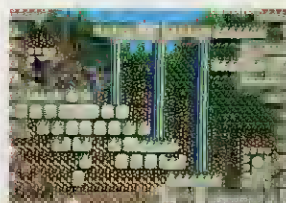


TAKERU

TAKERU CLUB 会員募集中!!



高速モード対応  
基本シナリオ15本収録  
FM PAC対応



Falcom  
日本Falcom(株)のライセンス許諾商品です。

伝説のRPG、  
ついにMSXの世界へ...

戦国ソーサリアン

ユーティリティ機能付き

いよいよ発売

12月下旬予定

価格未定

TAKERU価格¥6,800

パッケージ版 ¥8,800

※限定版につき、品切れの際はご容赦ください。

MSX2 / MSX2+ / MSX TURBO R

(高速モード対応)

松下 FS-4500、FS-4700F、FS-5500F/F2 キャン V-30F 日立  
MB-H70 外付けドライブ 松下 OF-FD351 三菱 ML-30FDを使用  
している場合 対応不可

開発/ティールハイト

横 とうきょう電器YES5F (011)214-2850/デンコードーDaC夢似店1F (011)614-2101/パソコンショップハードソ (011)205-1690●面館 デンコードー西面本店 (0138)23-1121●青森 デンコードー青森本店 (0177)23-2356●盛岡 デンコードー盛岡  
(0186)54-2772●秋田 デンコードー秋田駅前本店 (0188)34-3151●仙台 デンコードー仙台本店 (022)261-8111/デンコードーDaC仙台東口店 (022)291-4744/庄子デンキコンピュータ中央店 (022)224-5581●郡山 うすい百貨店 (0249)32-0001  
庄子デンキ粉又駅前店 (0245)21-2011●いわき いわきパソコンショップ (0246)23-0513/DaC平田店 (0246)21-8886●山形 庄子デンキ山形本店 (0236)42-1222●新潟 PICばんだい (025)243-5135/PICこぼり店 (025)233-5781●上越 ビデオ  
アコスモス (0256)25-5867●柏崎 パルビオコスモ柏崎店2F (0257)21-2503●長岡 丸専テパート1F (0258)33-4070/丸専マコンショップジャスコ長岡店 (0258)27-6033●宇都宮 K&P宇都宮店 (0286)62-0002●足利 パソコンランド21 足利店  
34)43-1621●前橋 パソコンランド21 前橋店 (0272)21-2721●高崎 パソコンランド21 高崎店 (0273)28-5221●太田 パソコンランド21 太田店 (0276)45-0721●桐生 パソコンランド21 桐生店 (0277)45-2721●伊勢崎 パソコンランド21 伊勢崎店  
70)21-3121●水戸 川又●店駅前店2F (0292)31-0102●つくば MIDORIつくば店 (0298)55-3715●取手 ラオックスマルス取手店 (0297)74-1311●大宮 ダイエー大宮店6F (048)845-4147/ラオックス大宮店 (048)644-3551●川越 サン家電  
本店 (0492)44-5448●春日部 ラオックス春日部東店 (048)761-9171●松戸 イーヨーカードー松戸店 (0473)88-5131●柏 Plw/ぴゅう柏店 (0471)69-9702●千葉 ラオックス千葉店(PERIE 4F) (0472)27-5318●習志野 ラオックスケーヨー習志野  
39)54-0721●木更津 コンピューターハウスさくらび (0436)23-8466●八千代台 ラオックス八千代台店 (0474)85-2861●市原 ラオックス市原店2F (0436)21-5331●秋葉原 マルゼン無線電機CCCS 4F (043)3256-4811/ミナミ無線電機4F (03)3255-4040/  
ホームメディアセンター (03)6256-3267/サトームセンラジオ1号店5F (03)3251-1464/サトームセン本店5F (03)3253-6879/CVA秋葉原店2F (03)3256-3711/コム本店 (03)3251-1523/サコムデータ館 (03)6256-3111/フマップ各店ソフト館  
03253-4047●新宿 ラオックス新宿店 (03)3350-1241/パソコンショップCSK1F (03)3342-1901●池袋 ヒックカメラ池袋東口本店4F (03)3988-8668/ヒックカメラ池袋北口店4F (0425)72-7180●武蔵野 ラオックス吉祥寺店2F (0422)21-3471●小金井 サ  
電小金井店 (0423)85-3810●国分寺 サンエイパーツセンター (0263)23-2441●立川 マルゼン無線電機立川店 (0425)27-8211/J&P立川店2F (0425)36-4141●八王子 ムラウチ2F (0426)42-8211/J&P八王子店(さくら7F) (0426)28-  
●町田 東急ハンズ町田店1F (0427)28-2604/J&P町田店 (0427)28-1313/P.C.and Q.A.M.C.小田原店 (0427)23-5182●小田原 P.C.and Q.A.M.C.小田原店 (0486)24-4888●横浜 ソフトクリエイト横浜店 (045)314-4777/横浜VIVIP店  
(045)314-2121/ダイエー戸塚店3F (045)681-1261/アイシーコスモランドあざみ野 (045)901-1801/ダイオ 3号館アイシーコスモランドかもい (045)935-1010/ヒックカメラ横浜店 (045)320-0002●川崎 セキチ電気館 (044)244-5421●横浜 WAVE  
三湘南店 (0458)43-1771●平塚 梅屋 (0463)22-4147●厚木 ラオックス厚木店オーティス館 (0462)22-2722●大和 WAVE EYE大和店 (0462)63-8936●相模原 サトームセン相模大野店 (0427)41-7786●平府 中込電気館 (0552)24-5431/  
電機 (0552)32-5033●長野 ダイエー長野店7F (0262)27-1311/ラオックス ヒナタ コンピューター館 (0262)37-2221●上田 マイコンランド西友上田店 (0268)26-3688●松本 遠来 (0263)32-6360●金沢 ラッのみや片町店 (0782)21-8195●富山 丸  
カラー駅前店 (0764)41-2500●福井 エジソン (0775)26-2228/足るまや西武7F マイコンショップ (0775)27-0111●沼津 メルパ沼津 (0559)22-4858/すみやパソコンアライズ沼津店 (0559)23-5700●静岡 メルパ静岡 (054)24-4888●横浜 ソフトクリエイト横浜店 (045)314-4777/横浜VIVIP店  
(054)263-5800/すみやパソコンアライズ静岡駅前店 (054)255-8819●富士 メルパ富士店 (0545)51-8022●焼津 メルパ焼津店 (054)626-0181●浜松 メルパ浜松本店 (053)484-8412/ホーエー家電電気館 (053)453-1441●浜松  
ロード浜松店 (053)454-0815●名古屋 EIDENテクノ名古屋 (052)581-1241/パソコンショップコムロード (052)263-5829/ちくさ正文館●店ターミナル店 (052)732-3601/カトー無線電機電気館4F (052)264-1534/マルゼン無線 第一アール店 (052)263  
6/EIDENテクノ大須 (052)252-0181/トップカメラ4F (052)971-0111/J&P大須店 (052)252-1141/EIDENメディア大須 (052)242-8591/マルゼンセムセン名古屋2ndメカ店 (052)263-6162●小牧 EIDENテクノ小牧 (0568)75-4261●名古屋  
EIDENテクノ大須 (052)895-2271●豊橋 EIDENテクノ豊橋 (0532)52-1231●岡崎 ジャスコ岡崎店3F (0564)23-4860/EIDEN岡崎店 (0564)53-2722●豊田 ジャスコ豊田店パソコンショップJPCC (0565)35-1781●岐阜 パソコンショップムロト岐阜  
0582)66-2688●大垣 スイック大垣ヤナギン店A館6F (0584)81-3481●津 KawaiDA 津店 (0582)26-0111●四日市 Kawaiカンワールド四日市 (0593)54-3366●伊勢 河合ムセンELFA 3F (0598)22-0111●松原 KawaiDax店8F  
(0582)66-0111●大津 西武百貨店大津 (0775)25-0111●日本橋 J&Pテックランド (06)834-1211/J&Pメディアランド (06)834-1511/ニミヤエレランド (06)832-2038/ニックスアール日本橋店 (06)847-2038●難波 ニミヤパソコンランド難波店 (06)643  
7/J&Pコスモランド (06)834-3111●梅田 ニックス駅前第4ビル店 (06)341-2031/エキサイト阪急三番街店 (06)374-3311●高槻 J&P高槻店 (0726)85-1212●八尾 西武百貨店八尾店 (0729)87-0111●京都 J&P京都近鉄店 (075)341-5769/  
ヤマセンやましん電器館 大塚第1ビル1F (075)595-0200●和歌山 J&P和歌山店 (0734)26-1441●神戸 星電社三宮本店CS-SPACE (078)391-8171/ダイエーさんのみや電器館/バックス (078)391-7811/J&Pさんのみや1ばん館 (078)231-  
●姫路 J&P姫路店 (0782)22-1221/姫路コンパックス (0782)194-8248●岡山 岡山LIVIP21 (0882)32-8881/ダイイチ岡山山山パソコンシティ (0862)27-3011/ベスト電器岡山A館(ジョービル) (0823)29-7107●倉敷 フォーランド (0864)25-4701●  
●松本無線バース (0282)243-4451/ダイイチ店山山パソコンシティ (082)248-4343/ダイイチ五日市山山パソコンシティ (0829)24-2111●呉 ダイイチ呉パソコンシティ (0823)25-6511●高松 Sound Check MOVECO.LTD. (0878)61-6171●徳島  
そこう7F (0898)25-4055●高知 デンキのググチ (0898)23-0181●松山 ダイイチ松山山山パソコンシティ (0898)31-5711●北九州 ベストマイコン小倉パソコン館 (093)651-6281●福岡 ベストマイコン福岡店 (092)781-7131/寿屋エレクトロニクス (092)281  
●北九州 兼崎パソコンステーション (093)821-3541●久米島 ベスト電器久米島A館 (0942)32-0111●長崎 ベスト電器長崎パソコン館 (0958)28-1333●佐世保 ベスト電器佐世保D.A.館 (0958)22-8880●熊本 寿屋本店 (096)372-5411/ス  
●熊本熊パソコン館(096)332-4180/J&P熊本本店(ファンビルB1F) (096)359-7800●鹿児島 ベスト電器鹿児島パソコン館(0952)23-2081●大分 ベストマイコン大分パソコン館(0975)32-9396●宮崎 宮崎寿屋百貨店7F (0985)27-4111●宮崎 ベ  
スト電器宮崎パソコン館 (0985)22-8325●那覇 ベスト電器那覇店5F (0988)82-7588



# Panasonic

MSX magazine

12

平成3年12月1日発行 第9巻 第12号  
昭和59年2月5日第三種郵便物認可

発行人 藤井 章生  
編集人 小島 文隆

発行所

株式会社アスキー

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル

03-3796-1903 (編集部)  
03-3796-7111 (大代表)

特別定価

550円(本体)

534円

# これが16ビットの キメ技だ。

- 1 多彩な機能をカンタン操作  
16ビットMSX-Vの多彩な機能をカンタン操作
- 2 ゲームを高度にスピーディーに  
ゲームを高度にスピーディーにプレイできる
- 3 デジタルサウンドが楽しい  
3 MIDIインターフェイス搭載



MSX turbo R

ここまでできるMSX AIGT新登場。

# AIGT NEW

MSX turbo R パソコン

FS-AIGT ¥99,800

MSX用マウス(別売)  
FS-JM1-H  
標準価格 7,800円(税別)

▶16ビットCPU(R800)搭載▶MSX-DDS2を標準搭載▶S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属)▶音声ガイド付ワープロ機能▶音声録りができるデジトクツール▶電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用)MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS2は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ワープロ事業部営業部MX係まで。

心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社